Все оттенки Тьмы

Введение

До просветления руби дрова и носи воду. После просветления руби дрова и носи воду.

– изречение Дзэн

Вопли умирающих стали нашей музыкой. Содрогающиеся от наслаждения, мы знали агонию разлагающейся плоти.

Демоны назначаются Небесами; как же еще может управляться Ад?

Сущее обретает цель через страдание.

Тайны и мистика – символы экзотического Востока. Ни одна книга не раскроет все секреты Азии. Каждая решенная загадка открывает только еще более сложные слои. Для вампиров Востока, загадки ведут от возвышенного к вечному, к небесному. Вопросы были заданы; настало время на них отвечать.

Это дополнение к основной книге правил Вампиров Востока развивает ее обширные знания. Мастера и игроки найдут здесь информацию, отвечающую на их самые часто возникающие вопросы. За пределами дарованного Бегающим Обезьянам Гуй-дзин – тайны, скрываемые Мандаринами, Архатами и прочими старейшинами Катаян. Но помните, что тайны должны оставаться таковыми – экзотичными, скрытыми и чрезвычайно недоступными – чтобы сохранить их ценность. Хроники ставят перед игроками и персонажами цели, а секреты этого тома могут стать отличной наградой настойчивым игрокам. Используйте эти возможности и новую информацию этой книги расчетливо, как приправу к уже необычному блюду.

Каждая глава этой книги уточняет частные детали материала, исторического, игромеханического или игрового. Игрокам рекомендуется изучать части, относящиеся к его персонажу, чтобы что-то оставалось загадкой.

Глава 1: Семьи Сотен Мертвых рассказывает историю Дворов Гуй-дзин и развитие их структур, семей и традиций. Дворы не появились из ниоткуда полностью сформированными. Это результат тысячелетий взаимодействия нежити. Извилистые дорожки истории указывают, почему Гуй-дзин организованы именно таким образом.

Глава 2: Духи Во Плоти описывает многих вампиров Востока. Гуй-дзин не единственные неживые чудовища Азии, поглощающие Ци. Книга описывает эти существа, также уточняя описание самих Гуй-дзин.

Глава 3: Десять Тысяч Кошмаров описывает как могущественные Дисциплины старейшин Гуй-дзин, так и малоизвестные Дисциплины – почти забытые или появившиеся в отдаленных частях Срединного Царства. Гуй-дзин гораздо более разносторонни, чем многие подозревают, но мастерство в овладении этими силами часто имеет цену. За пределами «допустимого» обществом, Катаяны практикуют Силы, которые как возвышенны, так и пугающи.

Глава 4: Разнообразие Путей описывает значение Пути в обществе Гуй-дзин. Будучи более, чем просто астрологическим прогнозом, Путь указывает на обязанности Гуй-дзин и его место при Дворе. Хоть Бегающие Обезьяны нынешнего века и смеются над старыми «предрассудками», старейшины и маги тщательно следят за следованием Путями.

Глава 5: Дыхание Богов рассказывает о религиях Азии. Буддизм, Дзэн, Синто и Индуизм описаны достаточно, чтобы игроки, незнакомые с восточными религиями, могли раскрыть нюансы этих распространенных и могущественных верований. И взгляд на связи Азии с Исламом и Христианством завершает это теологическое исследование.

Глава 6: Гвейлоу привлекает внимание к редким Каинитам в Азии.Каиниты в Азии весьма… непопулярны. Гуй-дзин на Западе испытывают такое же давление, и выживание в земле враждебных вампиров отнюдь не легко.

Приложение: Правила Живых Мертвецов подгоняют Вампиров Востока под изменения и дополнения в **Vampire : The Masquerade Revised Edition**. Игромеханика улучшена и доработана.

Как использовать эту книгу

Игры по Вампирам Востока наполнены чудесным и необычным. Использования сразу всего в этой книге может быть достаточно, чтобы увести тщательно спланированную хронику в неизвестном направлении. Прочтите ее внимательно, будьте знакомы с новыми элементами, чтобы не бросаться в омут с головой.

Некоторые части книги могут быть использованы немедленно. Расширенная информация по истории и Путям дает новую глубину и развитие персонажам. Выдавая некоторые избранные кусочки об истории или текущих обычаях Дворов, можно повысить напряжение и интригу миру, уже пронизанному ночными войнами. Пути помогают игрокам найти зацепки в описании мотиваций их персонажей и особенно хороши для ознакомления новых игроков с игрой.

Новые Дисциплины, виды вампиров и Дхарм надо использовать аккуратно. С одной стороны, некоторые игроки будут рады разнообразию возможностей, и могут захотеть включить их немедленно. С другой стороны, введение их всех сразу обесценивает их эффективность – обыденные возможности не удивляют и не пугают. Ужас новых открытий и их уникальность даже для Срединного Царства должна поддерживаться, чтобы сохранить напряжение.

Использование пересмотренной игромеханики, конечно, целиком зависит от использования группой **Vampire : The Masquerade Revised Edition**. Игроки с этим набором правил быстро найдут небольшие, но значительные изменения, которые отражены в Вампирах Востока. Группы, которые все еще используют второе издание **Vampire : The Masquerade**, могут найти некоторые изменения в Приложении сбивающими с толку, но, впрочем, не обязательно использовать их сразу все.

‹ Вампиры Востока - Помощник вверх Глава 1. Семьи Сотен Мертвых ›

---------- ; Услуги пескоструйной обработки металла http://tpk-kontakt.ru/peskostruinaya_obrabotk.html.

Все оттенки Тьмы

Глава 1. Семьи Сотен Мертвых

Мы отличаемся от вас

– слуга в Яо Хан

Дождь, что рождает нас.

Огонь, что движет нами.

Все это ложно.

Хоть Гуй-дзин и приходят в Срединное Царство в одиночку, мало кто выбирает отшельничество. Разнообразие вариантов обретения Второго Дыхания навсегда вытравливается в памяти Гуй-дзин, показывая образы адских псов, пожирающих человеческую плоть, реки, текущие огнем, бури клинков – все, до самой последней пугающей детали. Такие кошмары лучше не встречать в одиночестве. Инстинкт выживания подсказывает, что безопасность и здравый рассудок доступны только в компании.

Помимо встречи своих кошмарных воспоминаний о путешествии через Преисподнии, Гуй-дзин требуется взаимная поддержка и содействие близких вампиров в течение первых дней своего существования. Закон и цель оставили свою вечную метку на Срединном Царстве. Каждый Гуй-дзин, независимо от своего Пути Назад в мир живых, занимает определенное место в Великом Цикле, предопределенном божественными драконами. Чтобы понять и выполнить свой долг, Гуй-дзин, вознесшийся над звериным состоянием Чин-мэй (chih - mei) , проходит жестокие физические и духовные тренировки. Отшельничество доказывает опрометчивость выбора этого пути.

Общество Гуй-дзин сосредоточено вокруг двух основных социальных единиц: семьи (the wu), и Двора. Эти структуры дают как поддержку Гуй-дзин, так и поддерживают закон в Срединном Царстве. Семья позволяет Гуй-дзин получить поддержку, пока он проходит Дхарму. Двор, объединение множества семей, обеспечивает закон и власть для Гуй-дзин определенных районов, будь это город или нечто большее.

Построение семей и Дворов разниться в зависимости от места в Срединном Царстве, в зависимости от скрытых мотивов и целей их организации. Но несмотря на разнообразие среди этих образований, каждая семья и Двор действует так, чтобы защитить интересы своих членов. Конечно же, в Срединном Царстве эти интересы часто взаимно пересекаются.

Китай

Издавна считающийся ядром Срединного Царства (по крайней мере, среди Катаян, называющих его домом), Китай был игровой площадкой и полем битвы в схемах множества Небесных Дворов. Первые цивилизации Катаян появились на берегах его священных рек; великие тексты и учения о природе Гуй-дзин также были созданы здесь. Чистокровные китайские Гуй-дзин, вне зависимости от Эры, в которой они получили Второе Дыхание, знают особую роль, которую Китай исторически занимает в Срединном Царстве. Как наследники прародины общества вампиров Востока, китайские Гуй-дзин ставят себя на вершину цивилизации Катаян. Наиболее уважаемым старейшинам также известна еще одна сторона Китая в истории Гуй-дзин: будучи их прародиной, Китай претерпел и больше всего лишений.

Пять Царственных Дворов Квинконкса

История

Легенды, повествуют о деяниях Пяти Императоров, квинтета бессмертных, которые взяли на себя задачу организовать первые поколения Гуй-дзин по своим высоким стандартам. Пять первых «семей» Гуй-дзин образовали пять первых Дворов общества Катаян: Двор Черной Черепахи на севере, Двор Белого Тигра на западе, Двор Лазурного Дракона на востоке, Двор Алого Феникса на юге и Двор Желтого Императора в центральных областях страны.

Каждый из этих Дворов взял на себя обязательство исполнять специфические цели и задачи ради будущего Гуй-дзин и величия Срединного Царства. Поддержание целостности священных Драконьих Потоков, исполнение волеизъявлений Небесных Дворов и поиск пути к единству с Великим Циклом были объявлены основными их целями.

Сначала они процветали. Пять Царственных Дворов обеспечивали единую, всеобъединяющую политическую, социальную и философскую связь среди Катаян. Но с течением времени, они начали распадаться, стремясь к обретению временной власти, нежели к исполнению своих задач. Разгорались кровавые войны с другими Шэнь, смертные страдали от основанных Катаянами кровавых культов, все более сильно разгорающиеся споры повели один Двор на другой ради ресурсов, статуса и доступа к Драконьим Потокам. Организация Пяти Царственных Дворов распалась: каждый Двор начал преследовать собственные цели, забыв про ограничения, сформированные прежними соглашениями.

Некоторые Черные Черепахи, не стесненные теперь Дворами, присоединились к северному племенному союзу Синих Монголов[1], и отправились на юг с войсками Чингиз-Хана. Когда Чингиз вторгся в северный Китай, эти семьи усилили образ ханского войска как могучего и непобедимого в глазах коренных китайцев, которые воспринимали мощь монгольских орд только как сверхъестественную.

Катаяны нашли себе ряд мест у власти в новой Монгольской Империи, которая начала один из наиболее значительных периодов роста в Китае. Основывая полностью новое правительство и общество, Монгольские правители принимали иностранных купцов и торговцев, а также, без ведома для себя, редких Кин-дзин.

Некоторым Предкам, все еще имеющим связи с остатками Двора Желтого Императора, было тяжело принять появление этих иностранных Шэнь в Китае. Рассылая приглашения ко всем Предкам Китая, Гуй-дзин Желтого Императора предложили обновить и перестроить структуру прежних пяти Дворов, видя новую единую организацию единственной возможностью защититься от неприятностей, причиной которых практически уверенно называлось присутствие сверхъестественных гвейлоу (gweilo).

Соглашение Квинконкса

В год 1304 от рождества Христова, десять лет спустя смерти императора-монгола Хубилай-Хана, Предки Дворов Черной Черепахи, Белого Тигра и Желтого Императора собрались на совет в священном монастыре Шаолинь, рядом с древним городом Чанъань. Этот совет, известный как Совет Драконов, установил новую власть и систему управления для Гуй-дзин Китая. Соглашение, известное как Договор Квинконкса, прекращает действие правления Пяти Царственных Дворов ради установления системы, специально созданной для войны с иноземцами - Кин-дзин в Срединном Царстве. Основные положения договора таковы:

Введение

Мы, истинные Предки Дворов Черной Черепахи, Белого Тигра и

Желтого Императора, являемся истинными и прямыми наследниками обязанностей и обязательств перед Небесными Дворами, которые были заповеданы первым поколениям Ван Сянь в священном городе Меру. В поисках единства среди нас и будущих поколений Ван Гуй, кое будет сочтено приемлемым драконами Небесных Дворов и Небесным Императором, сим объединяемся мы в единое братство дабы снова найти истинный Путь Благодати Небес и Небесного Императора.

Уложения

Сим удостоверяется, что Соглашения, приведенные на сих Священных Страницах, отныне и во веки веков являются едиными и обязательными для всех Ван Гуй Срединного Царства, а также что все пункты данного Соглашения были начертаны здесь с добрыми намерениями и в манере считаемой приемлемой Небесным Императором. Оные отныне и впредь отменяют все и каждое Соглашение и Установление, установленные первыми Пятью Царственными Дворами.

Сим удостоверяется, что подписавшие сие Соглашение, отныне и во веки веков признаются настоящими и вечными правителями всех Ван Гуй Срединного Царства.

Сим удостоверяется, что прежние Пять Царственных Дворов распускаются, и на месте их основываются пять новых Дворов, более удовлетворяющие Небесного Императора.

Сим удостоверяется, что Двор Северного Пути будет называться Двором Крови, Двор Восточного Пути будет называться Двором Плоти, Двор Южного Пути будет называться Двором Огня, Двор Западного Пути будет называться Двором Кости, Двор Центрального Пути будет называться Двором Нефрита, а их объединение будет называться отныне и во веки веков Пятью Царственными Дворами Квинконкса.

Сим удостоверяется, что все объявления, вечные и временные, исходят от центральных властей Квинконкса, как указано далее в Соглашении, а все и каждый указ, в связи с этим, являются отныне и впредь едиными для всех Ван Гуй Срединного Царства.

Сим удостоверяется, что сверхъестественные существа, именующие себя Детьми Каина, отныне и впредь считаются врагами Ван Гуй, а всем Ван Гуй отныне запрещаются любые контакты и обоюдные сообщения с этими сверхъестественными существами.

Сим удостоверяется, что на Ван Гуй из бывших Дворов Лазурного Дракона и Алого Феникса, кои полностью отказались подписывать сие Соглашение, отныне и впредь не распространяются какие-либо привилегии и поощрения, определяемые оным. Их Предки считаются отстраненными от управления, и должны быть выбраны и назначены

новые Предки, дабы привести Ван Гуй, проживающих под патронажем оных бывших Дворов в соответствие с сим Соглашением и его Уложениям.

Заключено сегодня пред нашими всеми Собратьями и Небесным Императором, отныне и во веки веков.

Засвидетельствовано Вторым Министром Восемнадцатого Министерства Небесного Императора.

Пожалованный Предок Небесных Сфер

Соглашение Квинконкса жалует одного из Предков Пяти Царственных Дворов говорить от имени всего Квинконкса. Эта личность, именуемая Пожалованным Предком Небесных Сфер (либо просто Пожалованный Предок), избирается жребием из всех Предков, присутствующих на ассамблее Пяти Царственных Домов. Пожалованный Предок избирается на срок в пять лет (срок между ассамблеями); срок занимания должности не может быть продлен.

Пожалованный Предок является номинальным главой, любые важные вопросы политики решаются на собраниях, проводимых раз в пять лет. Однако Гуй-дзин, избранный представлять Пять Царственных Дворов, считается назначенным Небесной Канцелярией. Он представляет собой связь, которую имеют Гуй-дзин в отдаленных районах, с центральными органами власти Квинконкса. От являющегося Пожалованным Предком ожидается исполнение своих обязанностей в почтении к учению Великого Закона и путям Пяти Царственных Дворов в течение его или ее назначения.

Двор Крови Пекина

Двор Крови является центральной властью в Пяти Царственных Дворах. Он занимает это место с момента подписания Соглашения Квинконкса. Расположенный в Пекине, столице Китая со времен маньчжурской династии Цинь, Двор Крови издает законы и проводит линию политики для семей, находящихся под властью Квинконкса, то есть, согласно Соглашению, для каждого вампира Срединного Царства.

Двор Крови является источником традиций для Гуй-дзин. Для его членов, преимущественно военных и дворян, главным является верность и гармония с Великим Циклом. Церемонии пронизывают семьи Двора Крови - многие известнейшие из них, вроде Трех Диалогов, - были созданы его старейшинами и мудрецами. Гуй-дзин этого Двора часто ставят себя по статусу выше других, как в Квинконксе, так и во всем Срединном Царстве, из-за исторической близости к «священной» персоне императора. Когда Двор Крови говорит, он говорит за всех Катаян, и его слово окончательно.

Стабильность и безопасность столетий правления династий, от чего Двор Крови получал значительные выгоды, закончились несколько десятилетий назад. Простота коммунистического Китая, где отвергалась и подавлялась вся церемониальность и религиозность, заставила Двор Крови приспособиться к реалиям современности, но стараясь и сохранить связь с прошлым. Установление законов среди Гуй-дзин и проведение древних церемоний требует тщательно отлаженной работы всех семей. А столкновение тысячелетних традиций и диктаторской власти часто ставит две или несколько семей Двора Крови в оппозицию друг к другу.

Двор Крови пытается обеспечить Квинконксу больше влияния, чем тот имеет сейчас. Он работает над установлением гегемонии в тех областях Срединного Царства, где вампирское население было объявлено акума (akuma) . Гуй-дзин, считающиеся наследниками Черной Черепахи, занимают ключевые посты советников и представителей Двора Крови в делах, направленных на возвращение Двора Огня Гонконга на его законное место под властью Квинконкса.

Гуй-дзин Двора Крови также путешествуют по союзным Квинконксу Дворам Японии, Кореи и других мест, обеспечивая поддержку Пяти Царственным Дворам в отдаленных районах Срединного Царства. Двор Крови за появлением и назначением хеймин (heimin), тех Катаян - одиночек, которых Квинконкс использует в качестве курьеров между разными Дворами, а также немногими Каинитами, находящимися в важных городах Срединного Царства.

Катаяны Северного Пути являются правящим классом Гуй-дзин. Таковым же является и Двор Крови Пекина, самый северный из всех Царствен ных Дворов Квинконкса. Гуй-дзин Двора Крови стремятся поддерживать закон и гармонию среди Катаян. С этой целью Предки и высокопоставленные Мандарины собираются ежегодно на совет для решения значимых вопросов.

Этот совет, известный как Высокочтимый Трибунал Царственного Воплощения, устраняет разногласия между Дворами, семьями и даже отдельными Гуй-дзин, если вопрос действительно значимый. Помимо исполнения обязанностей высшего судебного органа, Высокочтимый Трибунал наблюдает за различными «Сумеречными Войнами»,

возникающими между оппонентами, назначая независимых судей для определения победителя. Однако из-за таких методов многие Сумеречные Войны, возникающие до созыва Высокочтимого Трибунала, перерастали в полномасштабные «Полуночные Войны» прежде, чем Трибунал собирался и назначал судей.

Двор Плоти Шанхая

Двор Плоти Шанхая является Двором только по названию. И сам город и его окрестности находятся в состоянии постоянной ночной войны, с тех пор как Япония начала вторжение в материковый Китай в 1937 году. После вторжения и последующей оккупации на город обрушился поток хаоса, вызванного японскими акума. Власть над восточными вратами Квинконкса, и так нетвердая, вскоре пала и превратилась в слабую олигархию, известную местным жителям, как Безликие Мандарины.

Такое положение дел не ново для Двора Плоти. Совет Драконов изначально установил Двор Плоти Шанхая в качестве барьера перед полным акума Двором Лазурного Дракона. Негласной целью Двора Плоти было подавление любых попыток бунта или расхождений в восточных районах. Задачу легкой не назовешь. Поддерживая власть в этих районах Китая, опасно близких к Японии и Корее, Двор Плоти исторически проводил великолепную политику общения с братскими семьями в этих странах.

Нынешний Пожалованный Предок, будучи членом известного своей негибкостью Двора Крови, часто конфликтует с Безликими Мандаринами и их агентами в вопросах тонкости и эффективности методов Двора Плоти. Безликие Мандарины удерживают свои позиции, сочетая передвижение с максимальной скоростью и коварство ради возвращения отпавших частей Срединного Царства под власть Квинконкса. Пожалованный Предок предпочитает более жесткие и решительные методы. Но Двор Плоти все равно действует по-своему.

Окончательный разгром захватчиков остается приоритетной целью Двора. Война на истощение держит Шанхай, да и все восточное побережье, за горло последние шестьдесят лет. Периодические столкновения опустошили Драконьи Гнезда этого района, и семьи – противники собираются вокруг немногих уцелевших источников Ци. Связь с восточным побережьем, самое лучшее, случайна. Многие члены Двора Плоти надеются на оказию или подкупают хеймин. А то и используют смертных курьеров для доставки сообщений союзникам.

Война все бушует, и Безликие Мандарины охотно идут на сомнительные предприятия, проводимые верными Двору Плоти семьями, если они способны обеспечить им перевес. В частности, Мандарины внимательно наблюдают за деятельностью Министерства Алого Сосуда, группировки нескольких семей Двора Плоти, которые содержат подпольные «хранилища» смертных, для обеспечения Ци

верных Квинконксу бойцов Катаян. Сосуд пополняет свои хранилища разнообразными бродягами, проститутками, брошенными детьми, нищими и прочими обитателями трущоб Шанхая. Публично Мандарины такую практику осуждают. Но втайне они желают взять этот нелегальный бизнес под свое управление.

Вторым по важности, после истребления захватчиков – акума, для Мандаринов является поиск подходящего Предка для Двора. Предки не возглавляли Двор Плоти с начала вторжения. Последний Катаян, занимавший этот пост, был убит в 1938 году семьей наемных убийц, принадлежащей клану (uji) Кога. Сочетание ночных войн и отсутствие подходящего кандидата разрушает все попытки Мандаринов решить эту проблему. Но война – войной, а Предок должен быть. Пять Царственных Дворов выразились по этому поводу более чем ясно. Таким образом, удерживая бойцов кланов от неистовств в восточных пределах Квинконкса, Гуй-дзин Шанхая еще и ищут среди своих членов походящего на откровенно незавидный пост Предка Двора Плоти.

Двор Огня Гонконга

Квинконкс внимательно следит за этим южным городом, и не без причины. Передача Гонконга Великобританией под управление Китаю дает Пяти Царственным Дворам великолепную возможность смести кровососов – гайдзин. Причем, не только в Гонконге.

Гуй-дзин, верные Квинконксу, лихорадочно восстанавливают структуру прежнего Двора Огня. Катаяны, участвующие в этом, заходят так далеко, что говорят, действуют и общаются друг с другом, и даже с прочими местными Шэнь и немногими Каинитами так, как если бы реконструкция была уже завершена. Эти вампиры действуют частично из верности позициям Пяти Царственных Дворов, но большей частью, из своего специфического понимания Пути Пристойности – то, что когда–то было и возвращается должно считаться не уходившим.

Таким образом, семьи «Двора Огня» безжалостно выкорчевывают многочисленные скопления Каинитов, рассеянных по этому замыкающемуся городу. Уверенные в неизбежности своего триумфа, Гуй-дзин из Победоносного Вихря выслеживают и уничтожают Каинитов, собирающихся вокруг Оливера Трейса, печально известного мага – Тремера. В оппозиции Победоносному Вихрю находятся Праведные Демоны Коулуна, семья Гуй-дзин, которая мирно сосуществовала с Робертом «Тай-пан»[2] (Tai - pan) Педдером, Вентру, в течение британского правления. (За более точным описанием хитросплетений вампирской политики этого мегаполиса, обращайтесь к книге World of Darkness : Hong Kong).

Пожалованный Предок объявил Праведных Демонов группой подлых коллаброционистов и оппортунистов. Ходят слухи, что Квинконкс собирается объявить Праведных Демонов акума, поддерживая, де-

факто, законность действий Победоносного Вихря, как достойных реконструкторов Двора Огня. Но это, конечно, только слухи.

Семьи, верные Пяти Царственным Дворам, также борются с местными оборотнями - хенгейокай. Британское правление смертных и разделение Гонконга на лагеря Каинитов и Гуй-дзин сделали некоторые Драконьи Гнезда в Гонконге и прилегающих районах доступными к захвату. Разные группы оборотней взяли эти энергетические узлы под свой контроль. Политика Шэнь в период британского правления сделала возможность прямой атаки рискованной. Однако с возвращением Гонконга Китаю некоторые традиционалистические семьи готовятся к лобовым штурмам оспариваемых мест.

Тем не менее, все эти замыслы являются только первым шагом в планах Двора Огня. Безоговорочная победа ведет к значительно более крупным целям. В последние годы представители Двора Огня, с благословения Квинконкса, отправились в важные города Запада. Эти различные семьи, известные в общем, как Прах Феникса, проникают и основывают базы в разных Чайнатаунах и прочих азиатских анклавах Европы и Северной Америки. Эти Катаяны представляют первую волну наступления мирового масштаба.

Известный, как Большой Прыжок, этот проект представляет собой массированное вторжение в основные места концентрации Каинитов. Как только Квинконкс вернет контроль над Гонконгом и уничтожит местных Каинитов, Прах произведет массированные атаки на разных каинитских Принцев в Западном полушарии, что будет возмездием за столетия проведенные под иностранным владычеством. Уничтожение таких Каинитов, как Роберт Педдер и Томас Уинчем (член Внутреннего Круга Тремеров, отвечает за Азию) будет для Праха и Квинконкса немалым символом само по себе и обеспечит значительную поддержку в Срединном Царстве.

Двор Кости Чуньциня

Даже будучи частью Квинконкса, Двор Кости остается загадкой. Управляемый из Чуньциня, маленького и ничем не примечательного городка на западе, Двор Кости правит несколькими наиболее провинциальными районами

Китая. Несмотря на удаленность от более активных, космополитичных центров верховенства Катаян, Двор Кости занимает важную позицию в Пяти Царственных Дворах.

Там, где Дворы Крови, Плоти и Огня готовятся встретить наступающую Эру Скорби во всеоружии, семьи, принадлежащие этому наиболее западному Двору, ищут возможности возвращения на древние пути. Некоторые семьи Двора Кости посвятили себя поиску и восстановлению священных артефактов и писаний, утерянных во время разрушения горы Меру и падения Ван Сянь в Третьей Эпохе. Различные обрывки апокрифов Катаян рассказывают о могущественных талисманах, складах нефрита, предметах искусства и записях периода Меру, возможно созданных авторами Ван Сянь.

Указания на местонахождение, но не точное существование, этих священных амулетов остаются обрывочными. Но тем не менее, эти Гуй-дзин посвятили себя поиску и восстановлению священных путей, проложенных первыми поколениями Ван Сянь. Многие Предки щедро вознаградят членов любой семьи, которые найдут эти источники духовной и магической мощи.

Розыск утерянных артефактов и сочинений, однако, является вторичным для Двора Кости. Наиболее важной для себя целью Двор Кости видит поиск пути к тысячелетним святыням на вершине горы Меру, священной вершине Катаян, расположенной в глубинах Тибета. Как самопровозглашенные наследники Двора Белого Тигра, одного из трех Царственных Дворов, что встречались на Совете Драконов, Гуй-дзин, верные Двору Кости, считают своим долгом продолжить обязанности Белого Тигра по поиску истинной Родины Гуй-дзин.

> Эти возложенные на себя обязательства отражают специфические силы Гуй-дзин Двора Кости. Из-за проживания в незагрязненных и неосвоенных землях, Гуй-дзин Двора Кости считают себя не затронутыми все нарастающим декадансом и разложением, происходящим в местах расположения других Царственных Дворов – Пекине, Шанхае и Гонконге. Сравнительная «чистота» Катаян Западного Пути, как верят в Дворе Кости, гарантирует этим вампирам возможность успеха в достижении и овладении священной горой Ван Сянь.

Такая уверенность Двора Кости в неизбежном возвращении на гору Меру, и убежденность, в возможности исключительно своих Гуй-дзин восстановить пути в эти святыни, сделал диалог между Предком Кости и ее коллегами в Квинконксе о доступе в этот район практически невозможным. Предок Кости заявляет, что угроза проникновения Каинитов требует жесткого контроля за этим регионом, и только Двор

Кости может его осуществить. Остальные Предки Квинконкса скептически относятся к этим заявлениям, и периодически отправляют шпионов, чтобы узнать истинные цели семей Двора Кости. Ни один из них, однако, еще не вернулся.

Двор Нефрита Чанъаня

Двор Нефрита действует как духовный компас для всех Гуй-дзин. Расположенный в районе Желтой реки, месте зарождения китайской цивилизации, Двор Нефрита посвятил себя изучению и распространению великих сочинений Гуй-дзин. Катаяны Нефрита известны во всем Срединном Царстве за свою мудрость и проницательность. Дзины и Мандарины Двора Нефрита помогают не только своему Двору и ученикам, но и каждому Гуй-дзин, ищущему наставления.

Самая известная семья Двора Нефрита обитает в монастыре Шаолинь, и состоит целиком из Бодхисаттв. Называемая Мудрецами Пятеричного Пути, эта семья время от времени делает комментарии по учению Великого Архата Сюэ, описанию правильности поведения и законам Гуй-дзин, содержащихся в Ки Чуань (Ki Chuan), священнейшем писании Катаян. Хоть ученики Гуй-дзин и должны искать свои собственные пути к вечному балансу и гармонии, многие Катаяны столетиями изучали эти комментарии и считали их равносильными канону.

Престиж, окружающий Мудрецов и другие подобные семьи катаянских гуру, отражает политику Гуй-дзин, равно как и сферы духовные. Вампиры Нефрита часто дают советы и консультируют могущественных Предков Китая и всей Азии. В районах отдаленных от власти Квинконкса, да и оспаривающих ее, Предки - не китайцы часто считают надежность и совершенство мудрецов Нефрита даром, полученным напрямую от Небесных Дворов.

Но не все семьи Двора Нефрита проводят целые ночи за древними текстами и выискивают что-то, поддерживающее сюзеренитет влиятельных Гуй-дзин. У некоторых групп Катаян Нефрита внутренний баланс настолько совершенен, а знание всех сочинений Катаян настолько полно, что они берут на себя задачу по поиску учеников среди тех, кто, как им кажется, совершенно не развиваются дхармически, или «сбившихся» с пути. И пытаются наставить их еще раз.

Такие фанатичные семьи оказывают Гуй-дзин ва крайней мере, по их собственному мнению. Они, кто считает себя «наставляющими» не сомневаются в том, что им Великим Циклом завещано вернуть как можно больше Ван Гуй на их истинное место во вселенной. Применяемые методы разняться от философских прений до прямого применения силы. Ходят слухи о «наставляющих», которые уничтожали своих учеников, чтобы быстрее вернуть их в Великий Цикл.

Япония

Миниатюрная в сравнении со своим западным соседом, Япония занимает не менее важное место в Срединном Царстве, чем Китай. Гаки (gaki), как называют себя японские Гуй-дзин, с гордостью демонстрируют принадлежность к истории и цели, что остаются исключительно японскими.

Культура и общество японских вампиров вращается вокруг глубинного сродства Гаки и естественных сил островов. Другими словами, они видят себя хранителями сети Драконьих Потоков и источников Ци, которые дают жизнь этому архипелагу. Но недавно ситуация изменилась. Взрывное развитие послевоенной Японии и усиливающееся распространение западных идей поставили два самых сильных дома Японии против друг друга. Традиционалистические Дворы и их противники-модернисты создали огромный, глубокий разлом в обществе Гаки, особенно удобный для немногих Каинитов, появившихся в городах Японии.

Другой, большей и постоянной угрозой является неизбежная порча японских потоков Ци из-за ядерных бомбардировок Хиросимы и Нагасаки. Зараженные Драконьи Гнезда медленно, но верно отравляют всех Гуй-дзин, вне зависимости от их политических убеждений. Поглощая ядовитую энергию, все Гуй-дзин Японии знают, что медленно, почти незаметно, меняются. И никто из них не желает знать, во что они превратятся в конце концов…

Кланы (The Uji)

История

Вторжение Гуй-дзин с материкового Китая в 600 году нашей эры стало первой попыткой Катаян установить гегемонию над Японией.

Местные Гаки сражались с налетчиками на побережьях и в глубине островов, уничтожая при этом поселения смертных и опустошая потоки Ци. Неспособные извлечь достаточно Ци, чтобы уничтожить захватчиков, крупнейшая группа коренных Гаки, Бисямон, отправились в изгнание. Они отступили в неосвоенные регионы и другие острова архипелага, надолго уйдя со сцены.

Победившие Катаяны поставили Японию под контроль Двора Лазурного Дракона. Чтобы сделать узурпацию приемлемой для туземных Шэнь, Катаяны реформировали себя в Дом Гендзи, и влились в сообщество местных, встав на место разбитого Бисямона.

Но кто с мечом придет, тот от меча и погибнет. Правление Гендзи закончилось так же, как и началось – в реках крови. Появление в Китае Монгольской Империи и роспуск Пяти Царственных Дворов отделили Гендзи от Лазурного Дракона. Захватчики обнаружили, что они уязвимы для врагов. Особенно для Гаки, которых они разбили века назад.

Гаки вернулись из своего изгнания с жаждой крови в глазах. Возглавляемые Бисямоном, они сильно проредили ряды Гендзи, используя могучую магию природы, которую они изучали и оттачивали во время отсутствия. Эти вернувшиеся вампиры называли себя «Черные Ястребы» (t obi), по названию вида японских хищных птиц.

Результатом бойни, известной в Японии как «Год Черных Ястребов», стало завершение правления Лазурного Дракона. Бисямон собрался с силами и обрушился на крупнейшую группу воинов и правителей Гендзи. Некоторые, очень немногие, Гендзи, в лице трех маленьких и незначительных семей, были оставлены в живых, навсегда лишившись власти. Они приняли условия капитуляции и два дома начали сосуществовать. Не в гармонии, но и не вцепляясь друг другу в глотки.

После Бойни Черных Ястребов Бисямон, Гендзи и другие, малые группировки вампиров, последовали примеру смертных и реорганизовали себя в кланы, «семьи» Гуй-дзин – единомышленников. Кланы существуют и по сей день. В Пятой Эпохе кланы объединяются и встречают совершенно другие, гораздо более отчаянные события. Эра Скорби заставляет даже самые древние семьи Гаки измениться.

Дом Бисямон

Дом Бисямон объединяет под своей властью множество небольших кланов. Но не всякий такой клан может вывести свою происхождение от кланов коренных Гаки Японии. Гуй-дзин Бисямона – традиционалисты по сути своей. Многие Предки этого дома были, в своих смертных жизнях, самураями, даймё и другими подобными представителями ушедших веков. Будучи элитой смертного населения, эти Гуй-дзин являются лидерами и воинами в своих кланах.

Однако наступление нынешних дней – и открытие Императором Мейдзи пути в Японию для иностранцев в 19 веке – заставило Бисямон действовать, чтобы успеть за текущими изменениями. Кроме того, Революция Мейдзи разрушила классическую структуру японского общества, отменив сословия самураев и даймё эпохи сёгунов. Вестернизация уничтожила эти традиционные власти, запретив самураям быть хранителями порядка. И даже запретив носить их традиционные катаны.

Император, отменив многие старинные обычаи, лишил Бисямон многих эффективных методов ведения дел. Когда восстание самураев и Гаки против Императора в 1876 году было подавлено, Бисямон обнаружил себя несомым в водовороте меняющихся обычаев и заграничных странностей. И, как уже делалось ранее, Бисямон ушел в свои владения, предоставив Пятую Эпоху самой себе.

Конец Второй Мировой и появление Ожогов (название, данное Гаки ядерным бомбардировкам Хиросимы и Нагасаки) заставили Бисямон вернуться и взять власть в некоторых ключевых городах. Современное поколение Гуй-дзин Бисямона было поставлено перед несколькими дилеммами. Они должны пересмотреть свои стили не-жизни, чтобы встретить третье тысячелетие не предавая древние традиции или отвергая Дхармы. Они должны встречать все нарастающее проникновение Каинитов в Японию и защищать свои святыни от жадных Западников. И они должны что-то делать с заражением Драконьих Гнезд, начавшееся в результате Ожогов.

Необходимость переориентации Дхарм и появление Каинитов часто разделяет молодых и старых Бисямонов. Старые Предки и Бодхисаттвы – те, которым по нескольку сотен лет – постоянно осуждают тот факт, что они должны делить японское Ци с иностранцами. Общение нового поколения Гуй-дзин дома Гендзи с некоторыми стаями Шабаша в главных городах приводит их в ярость. Для этих реакционеров Бойня Черных Ястребов, в которой кое-кто из них участвовал, остается незавершенной. Деяния, начатые века назад, только тогда будут считаться успешными, считают старейшины, когда все иностранные вампиры и поддерживающие их коренные Шэнь будут сметены с лица Японии.

Но если большинству Бисямонов нечего ответить на такие заявления, то среди молодого поколения идея тотального уничтожения незваных сверхъестественных существ не находит поддержки. Бойня Черных Ястребов может быть и хорошо сработала в Средние Века, при разрозненном смертном населении. Но уничтожение Роппонги, токийского района ночных клубов, в погоне за одним Цимисхом просто так не скроешь. Это породит больше проблем, чем решит – привлечет внимание Ударного Отряда «Зеро», например. Гайдзины не создают проблем, требующих прямого удара… пока. Более прагматичные Бисямоны предпочитают спокойно смотреть на некоторые

взаимоотношения Гендзи и Каинитов. Но только на некоторые.

Подготовка к наступающей Шестой Эпохе остается главной задачей Бисямона. В целом, все они строят планы по ее встрече. А некоторые группы подстраивают себя под скорость вращения Колеса Эпох, ускоряется ли оно или замедляется.

Яды, вырабатываемые Ожогами, влияют на всех Гуй-дзин, поглощающих Ци островов. Разные группы по-разному встречают свою судьбу. Некоторые кланы боятся, что поглощение ядовитой энергии нарушит прохождение их Дхарм. Некоторые кланы экспериментируют с магией и ритуалами, чтобы «очистить» Ци Японии. Но некоторые Бисямоны пользуются зараженными Драконьими Гнездами. Экстремистская группировка, именующая себя «Хранители Двух Огней» заявляет, что изменение природной энергии Японии – необходимая часть Великого Цикла.

Для Хранителей, Ожоги – это защитный механизм островов от поглощения японского Ци недостойными Шэнь, особенно Гуй-дзин, союзничающих с Каинитами. Хранители верят, что со временем Ци дойдет до такого состояния, что эти недостойные Гуй-дзин не смогут ее поглощать. Когда это произойдет – в начале Шестой Эпохи – Бисямон поднимется и уничтожит варваров и союзных им Гуй-дзин. Коренные Гаки завершат начатое в Год Черных Ястребов и вернут общество Шэнь Японии к первоначальному, гомогенному состоянию. Шестая Эпоха закончится, и в Срединном Царстве возникнет новая Япония. В которой великие атрибуты древности вернутся на свои места.

Дом Гендзи

Ни один Катаян из числа первых членов дома Гендзи, что высадились в Японии 2500 лет назад, не выжил. Бойня Черных Ястребов сильно проредила этот клан. А немногие пощаженные впали в забвение и исчезли столетия назад. Что с ними случилось – тема эзотерических обсуждений, родственная предположениям о местонахождении Исчезнувших Племен Израилевых. Кто-то говорит, что они разошлись по разным кланам, а кто-то – что их тайно перебили убийцы Бисямона. Кто-то считает, что эти древние Катаяны прошли свои Дхармы и слились с Великим Циклом. Но подтверждения этой теории нет.

Но независимо от обсуждений, коллектив Катаян, известный как Дом Гендзи – полностью современное образование, продукт Пятой Эпохи и неожиданного изменения Японии в период Мейдзи. Обширные преобразования привлекли многих молодых Гуй-дзин. Они поддержали молодого, смотрящего в будущее императора, и приняли новый космополитичный стиль жизни, заявленный им. Прежде главенствующий Бисямон расползся по своим тайным логовам, а его место заняли эти модернисты. В отличие от вампиров, изгнавших Бисямон века назад, эти Гуй-дзин называли себя «новыми» Гендзи.

Гендзи наращивали свою силу и власть во времена восхода звезды Японии в конце 19 - начале 20 века. С восхождением на императорский трон Хирохито в 1926 году, Япония взяла на себя вывод Азии в центр мировой арены. Они возглавили волну японской экспансии, отмеченную победой над Россией в 1905 году и захватом Маньчжурии в 1932. В 1937 бойцы Гендзи последовали за императорскими армиями на захват материкового Китая. Они высадились в Шанхае, быстро показав, на что способен новый Дом. После первых побед в ночных войнах, Гендзи были остановлены Архатами Двора Плоти, чья магия оказалась слишком могущественной для захватчиков.

Патовая ситуация сохраняется по сей день. Гендзи не могут вытеснить китайских Катаян с их позиций. И методы китайцев оказались недостаточными, чтобы очистить город от японских захватчиков. Ни одна из сторон не показывает подвижек в ночной войне, которая длится вот уже 60 лет.

Гендзи потеряли позиции и в Японии. Поражение Японии во Второй Мировой Войне лишило многих влиятельных Гендзи своих постов. И Бисямон вернулся из своего самоизгнания, чтобы вернуться к власти в некоторых ключевых городах, включая Токио. Старые и молодые Бисямоны захватили преимущество в поствоенном буме, переделывая себя и свои кланы, занимая ключевые позиции в конгломератах дзайбацу и криминальных синдикатах.

Проще говоря, современный мир больше не является личной игровой площадкой дома Гендзи. И этот факт до ужаса пугает многие семьи Гендзи. Они защитили себя, создав множество Алых Ширм среди смертных и других Шэнь. Мода, финансы, технологии и даже якудза предоставляют буферы и быстродоступную мощь для кланов. Но даже с этими щитами Гендзи еженощно ходят по тонкому льду. Приближающаяся Эра Скорби может заставить Гуй-дзин делать отчаянные вещи, и ни один Гендзи не желает погибнуть от рук компании фанатичных Бисямонов, решивших продолжить начатое их предками.

Чтобы укрепить свои позиции и защитить себя от бойни, которую может начать Бисямон, многие Гендзи заключили союзы с растущими в числе Каинитами. Стаи Шабаша, в основном, союзны Гендзи. Кроме отвлечения внимания Бисямона от Гендзи, и давая тому пространство для действий, Шабашиты владеют силами, вроде Изменчивости, которые привлекают молодых Гуй-дзин. Кроме того, витэ Каинитов не затронуто ядовитым Ци, отравляющим всех Гуй-дзин архипелага. Хотя ни один Гендзи не посмеет признать это – особенно с глазу на глаз с Шабашитами – иметь несколько неотравленных сосудов под рукой всегда полезно.

Ига и Кога

Современные кланы создавались и испытывались на прочность в тяжелых условиях Пятой Эпохи. Затянувшиеся Теневые Войны в Срединном Царстве мешают развитию нормальных отношений среди Гуй-дзин. Необходимость часто сводит вместе Катаян самых разных натур и Дхарм, и вынужденных по зову долга или обстоятельств исполнять особые задачи.

Ига и Кога – именно такие кланы. Оба они появились в начале Бойни Черных Ястребов, будучи вассалами Бисямона. И несмотря на победу, здравый смысл подсказывал, что опасности для Гаки еще сохранились. Ярость Бойни не дала Черным Ястребам возможности скрывать свои действия. Уничтожение Гендзи – вместе с попавшимися на пути деревнями смертных и каэрнами оборотней – разожгло гнев других Шэнь и увеличило число смертных охотников за нечистью.

Чтобы не попасть в список следующих кандидатов на уничтожение, Бисямон сделал из двух самых выдающихся боевых кланов войска превентивного удара. Этими кланами были Ига и Кога. Первоначально, они имели разные обязанности. Ига «занимались» смертными Охотниками в Японии, а Кога воевали с другими Шэнь, решившими напасть на Бисямон. Оба же этих клана помогали уничтожать нежелательных гайдзинов в начале 17 века, когда Япония изолировалась.

Эра Мрака кардинально изменила методы кланов. Хоть и придерживающиеся своих первоначальных задач, Ига и Кога уже не являются боевым крылом Бисямона. Ставшие независимыми, эти кланы не подчиняются никому, кроме собственных даймё.

Ига и Кога уничтожают врагов, кем бы они не были – смертными, Шэнь или другими Гуй-дзин. Члены кланов имеют большую свободу действий. Ига и Кога принимают любые задания и выполняют их любыми доступными методами, если у них есть разрешение даймё. И Бисямон и Гендзи пользуются услугами этих кланов, что чрезвычайно раздражает старых Бисямонов. Но особенности ночных войн Пятой Эпохи все еще новы для Бисямона, и ему приходится пользоваться услугами Ига и Кога. И даже посылать свои молодые семьи учиться у этих кланов.

Эти «услуги» разнятся от саботирования работы индустриального концерна, в который у Гуй-дзин вложены деньги, до уничтожения укрытий союзников – Каинитов и каэрнов оборотней. Многие Гуй-дзин из Ига и Кога занимают посты в якудза, полиции и армии, используя их как прикрытие и ресурсы. Нет никакого смысла самим соваться к загнанным в угол Бруха, если туда можно послать вооруженных до зубов солдат, полицейский спецназ и тому подобное пушечное мясо.

Но Ига и Кога – не просто пара отрядов тупых сверхъестественных боевиков. Изменения последнего века заставили их участвовать в

политике Гуй-дзин. Уничтожение цели эхом проходит по всем Гуй-дзин, напоминая могущественным Предкам, что эти кланы никуда не делись. Наиболее впечатляющим таким напоминанием было убийство Предка Двора Плоти Шанхая в 1938, но атаки на некоторые влиятельные Алые Ширмы и логова оборотней служат не менее серьезным напоминанием.

Сётогава Но (Sotogawa No)

Несмотря на Каппадокийцев, Лианнан и Ламий, у Каинитов нет монополии на погибшие кланы. То есть, на группы, что вошли в состав других кланов, или, как в случае с Салюбри, на которые до сих пор охотятся. В истории Гуй-дзин тоже есть Дворы и Дхармы, раздавленные Колесом Эпох.

Сётогава Но – один из таких кланов. Изоляция Японии в начале 17 века обеспечило распространение многим нетрадиционным сектам и Дхармам. Построенные на основе религий смертных, вроде Синто, заповеди этих сект сильно отличались от оставленных Великим Архатом Сюэ. В Японии Гуй-дзин, восхищенные учением Синто об общении с духами, создали на их основе новую Дхарму – Дух Живой Земли.

Кланы Живой Земли посвятили себя общению с духами. Для развития этой Дхармы, ученики и Дзины искали знаний и совета у разных племен хенгейокай, обитавших на архипелаге. Эти религиозные сообщения вскоре переросли в политические. В частности, с некоторыми племенами Хаккен (волков) и Кицуне (лис).

Распространение Живой Земли обеспокоило более традиционные секты. Бисямон, набравший силу после изгнания иностранцев, был раздражен как еретическим учением этой Дхармы, так и связями с оборотнями. Ортодоксальные Предки, уничижительно называли Живую Землю Сётогава Но (sotogawa no), вампирами без путей к возвышению. Кланы Живой Земли с гордостью приняли это прозвище и переименовали себя.

Хоть Бисямон и Живая Земля сосуществовали друг с другом без особых столкновений, доверия между ними не было. Бисямон с подозрением смотрел на развивающиеся связи между Сётогава Но и оборотнями. А Сётогава Но боялись возможного начала войны с более могущественным Бисямоном.

Война разразилась с появлением коммодора Мэтью Перри и

прибытием делегации США в 1853. Поскольку сёгун Токугава все сильнее подпадал под чары гайдзин, Бисямон яростно боролся за сохранение старинных обычаев и открытостью Японии. Он начал уничтожать все «независимые» секты, особенно сосредоточившись на Живой Земле. За два года Бисямон и его союзники Кога полностью подавили Сётогава Но, отрезав их от ключевых Драконьих Гнезд и союзных оборотней.

Хоть Бисямон и знал, что наносит непоправимый вред Ци архипелага, он оправдывал себя тем, что эти действия были частью битвы, необходимой для защиты Японии от губительной ереси. Образование нового дома Гендзи приостановило резню. Но вскоре этот Дом модернистов продолжил войну, заявив, что эти основанные на Синто учения с «новой» Японией несовместимы.

Ожоги забили последний гвоздь в гроб Живой Земли. Обессиленные многолетним преследованием и отрывом от Драконьих Потоков, с потерей источников Ци в Хиросиме и Нагасаки, они потеряли свои последние плацдармы. Яды быстро отравили немногие чистые источники Ци, делимые оборотнями и Сётогава Но. Немногие выжившие или удалились в отдаленные места Японии или более гостеприимные районы Тихого Океана.

Недавно некоторые Гуй-дзин из Сётогава Но начали возвращаться в Японию. Смертное население, находясь в духовной пустоте, начали чаще обращать внимание на старинные религии, вроде Синто. Секты в Пятую Эпоху стали расти как грибы, заполняя эту пустоту. Новодельные религии, созданные на основе восточных и западных идей, пытаются найти ответы на все вопросы. Религиозный бум подтолкнул Сётогава Но на возвращение подарив надежду снова обрести старых союзников и вернуть прежние владения.

Осторожность естественна для Сётогава Но. Старые союзники или исчезли или, ради самосохранения, заключили новые союзы. Убежища исчезли или были захвачены врагами. Эти вампиры чувствуют себя одинокими – как ни крути, их позиции слабы. Безопасности достичь трудно, и Сётогава Но идет на самые экстремальные меры, чтобы загнать врагов в угол. Некоторые из них становятся хеймин и используют свободу передвижения ради поиска старых и новых союзников. А некоторые становятся лидерами культов смертных в отдаленных местах, надеясь, что эта отдаленность и их безвредность не привлечет внимания Ударного Отряда «Зеро».

Зеленые Дворы: смерть и нефрит

Зажатые между Квинконксом и Гаки, вампиры Зеленых Дворов держатся на расстоянии от них обоих и ведут свои тайные игры, чтобы сохранить драгоценную независимость. Века незаметности и сильного концентрации на Инь лишило корейских Гуй-дзин того характера, за

который их боялись и уважали, когда они были частью Двора Лазурного Дракона.

Здесь Предки не имели времени на театральность и пустые формальности, как у Квинконкса, или на выяснение отношений, как у Бисямона и Гендзи. В Зеленых Дворах мало яркости – ни грандиозных залов, ни пышных выходов, ни роскошных одежд. Простота и расчетливость больше подходят для бизнеса, а искусство и выходы – отвлекающая внимание пустая трата денег. Красота тоже не очень близка обитателям Зеленых Дворов – ни в одном Дворе нет столько Ц`ин Ши (ch ' ing shih). Дела в Зеленых Дворах принято вести скрытно. И большинство Гуй-дзин предпочтут эти дела избегать.

Кроме того, что они – могущественнейшие некроманты Срединного Царства, вампиры Зеленых Дворов еще и дипломаты, торговцы и провокаторы, натравляющие своих врагов друг на друга, чтобы защитить свои позиции. Они предоставляют безопасность в виде убежищ, известных как Параллельный Путь, и нефрит, в виде хоть и безделушек, но обладающих немалой силой.

Безопасность редка в Срединном Царстве, и те, кто может ее предоставить вознаграждаются соответственно. Вампиры Зеленых Дворов основали сеть укрытий, доступных для всякого, у кого найдется достаточно нефрита, денег или ценной информации. Принимаются и Катаяны и Каиниты, если они могут заплатить, но последних неизбежно обдирают как липку. Многие Каиниты, которым необходимо полностью исчезнуть с Запада, направляют свои стопы во дворцы, лачуги и пещеры Параллельного Пути.

Кое-кто в Зеленых Дворах считает, что политика открытых дверей Параллельного Пути наполняет Корею акума, бегущими из других Дворов. Но хотя охоты на слуг демонов разражаются тут и там, Предки Зеленых Дворов избегают активных действий, пока нефрит поступает. Наиболее параноидальные Катаяны заявляют, что это происходит потому, что Предки сами испорчены демонами.

Путешествующие по Параллельному Пути направляются к каждому последующему участку укрытий молодыми семьями, которые ожидают «награды» за неразглашение местонахождения путешествующих. Зеленые Дворы проводят политику полного невмешательства в дела путешественников. Поэтому, хоть они и вытягивают весь имеющийся нефрит или деньги, эти Гуй-дзин строго блюдут законы бизнеса, и не будут напрямую препятствовать, помогать или участвовать в делах тех, кого они ведут.

Зеленые Дворы тянутся к тому, в честь чего были названы. Нефритом, с его уникальной способностью хранить Ци, измеряется все. Рынок нефрита Итевон в Сеуле спонсирует политические игры Зеленых Дворов. Продавая низкокачественный нефрит на Запад и

высококачественные талисманы могущественным Гуй-дзин других Дворов, в обмен на «одолжения, о которых мы скажем позже», Зеленые Дворы обрели достаточно богатства и влияния, чтобы быть буфером между вечной войной Гаки и Квинконкса.

В Корее проживает больше всего Гуй-дзин, работающих с нефритом. Целые семьи были созданы только для творения могущественных талисманов. А способности, которые они способны пробудить в нефрите, наиболее пугающи.

Нефрит – козырная карта Зеленых Дворов, которую эти Гуй-дзин всегда предпочитают иметь на руках. В погоне за нефритом, защищающим их от Гуй-дзин других Дворов, вампирам Зеленых Дворов приходится ставить под угрозу свои отношения с другими Шэнь страны. Корея, где Гуй-дзин и оборотни сосуществовали наиболее мирно, постепенно приближается к крупному конфликту из-за частых опустошительных набегов Гуй-дзин за нефритом в Драконьи Гнезда. Время неистощимости прошло, и Гуй-дзин теперь работают над контролем все больших копей этого минерала. Печальная правда такова – нефрит, бывший некогда повсюду, заканчивается. И его почти невозможно заполучить, потому что Драконьи Гнезда одно за другим опустошаются и иссякают. Некоторые семьи даже похищают бездомных в Сеуле, заставляя их добывать нефрит. Зеленые Дворы теперь должны искать даже небольшие источники этого зеленого камня. И именно этим они и занимаются, рассылая дипломатическо-разведывательные миссии по Драконьим Гнездам полуострова. Бодхисаттвы заявляют, что не нефрит, а сами эти места – истинные сокровища Зеленых Дворов. Но никто не слушает. А эти Драконьи Гнезда священны для оборотней, которых крайне сложно игнорировать.

Корея, до недавних времен, была домом для болтливых, и, в какой-то степени, наименее агрессивных воронов-оборотней, что делало местных Хенгейокай менее опасным врагом, чем где–либо еще. Десятилетиями Гуй-дзин манипулировали и уговаривали Тэнгу дать им доступ к их каэрнам. Но воронам это надоело, и они пожаловались другим оборотням. Пока Гуй-дзин были отвлечены событиями в мирах Инь, в Корее объявились более агрессивные защитники – преимущественно Хан (тигры), Хаккен и Звездочеты, сделав воровство нефрита из Драконьих Гнезд гораздо более опасной задачей, потому что они обещали теплую встречу ворам и опустошителям. Теперь сладкоречивые Гуй-дзин не могут постоянно наведываться в святыни оборотней и воровать нефрит. Как они ответят на это – неизвестно.

Но с другим Шэнь корейские Гуй-дзин остались дружелюбными, особенно с призраками. И те заключают сделки с Гуй-дзин, когда это необходимо.

Гуй-дзин предпочли бы теснее общаться с Сянь (hsien), подменышами Азии, чем это происходит сейчас, поскольку они невероятно богаты Ци.

Самые умные Сянь прилагают все усилия, чтобы не встречаться с хищными Гуй-дзин, но некоторые Тануки, безмерно ненавидящие вампиров, используют любую возможность, чтобы заманить Гуй-дзин в жестокие, и, зачастую, смертельные ловушки.

Гуй-дзин Зеленых Дворов, однако, избегают Ци`н Та (Chi ' n Ta), магов. В Четвертую Эпоху Ван Сянь были низвергнуты Небесами, а Дети Молнии были их орудием. Большую часть этой Эры упорные маги исполняли завет Небес и карали сбившихся с пути Ван Сянь. Немногие Предки, кто пережил это и помнит урон, нанесенный магами, настоятельно советуют действовать тихо и незаметно там, где замечены Дети Молнии. Техногенно ориентированные Тихие Грозы ведут против Гуй-дзин настоящую вендетту, попахивающую западным фанатизмом.

Без сомнения, Шэнь, с которыми Зеленые Дворы общаются чаще всего – духи мертвых. Наиболее полезными считаются те Силы, что приближают Гуй-дзин к мирам Инь. После Синтая Кости и Сил Ци, которые необходимы для работы с нефритом, чаще всего изучается Инь Прана. И мастерски ей владеющие действуют как послы между мирами живых и мертвых. Песня Тени – наиболее распространенная в Зеленых Дворах Дхарма, потому что она ведет прямо в миры Инь. Духи Инь – величайшие, если не единственные, союзники Зеленых Дворов.

Нигде, кроме как в Корее, Гуй-дзин и духи умерших предков не общаются так тесно. Это преимущество для мертвых по обе стороны Стены. Во всем Срединном Царстве духи мертвых попадают в Желтые Источники. Ю Хуан, император Желтых Источников, был китайцем, и считает призраков других стран варварами и рабами. Агент в мире живых, который может уничтожить дорогие вещи, привязывающие призрака к миру, дает духу огромное преимущество перед возможным поработителем. Также, призраки-компаньоны крайне полезны для дельцов Гуй-дзин Зеленых Дворов во многих случаях. Например, действуя в качестве шпионов, что дает большие преимущества Двору.

Влияние Зеленых Дворов в Желтых Источниках недавно пышно расцвело. Удача улыбнулась Двору, когда маленькая секта исследующих смерть каинитских мудрецов с невероятными способностями к общению с мертвыми – и крайне неприглядными способами питания – прибыли в Корею из Индии, прося у правителя Зеленых Дворов убежища. Когда, после трех ночей дебатов, он предоставил иностранцам убежище, они поделились с ним информацией о действиях некромантов Запада. Эти новости были признаны крайне неблагоприятными, но и достаточно стоящими, чтобы предоставить гвейлоу приют. После получения этих новостей, Предки Двора были весьма активны в мирах Инь, но что они там делали – никому неизвестно. То, что это отвлекло их от нефрита и слежки за ростом числа оборотней, должно быть чем-то действительно важным. Можно предполагать, что удар по семье некромантов Запада неизбежен, но только Бодхисаттвы Зеленых Дворов знают правду.

Золотые Дворы: королевы кровавых джунглей

Мандаринам Квинконкса едва хватает уничижительных слов, чтобы описать дикие Золотые Дворы Юго-восточной Азии. «Варвары», «дикари» и «дегенераты» - их самое обычное описание гордых матриархальных потомков Двора Алого Феникса. Не тем не менее от них можно услышать еще и «опасные», «ужасающие», «кошмарные».

Но чего бы не говорили о них легенды, правда такова, что эти Гуй-дзин выгрызли себе место в набитых оборотнями джунглях и пережили войны, вторжения Кин-дзин и махинации Повелителей Яма. То, что они сделали это, став еще более жестокими и коварными, чем их враги – предмет гордости этих вампиров.

Золотые Дворы протянулись от джунглей восточной Индии через Бангладеш, Мьянму, Таиланд, Камбоджу, Лаос, Вьетнам, Индонезию и Малайзию. Границы постоянно меняются, и в былые времена влияние Золотых Дворов распространялись на Микронезию, Полинезию, включая Гавайи, Самоа, Фиджи, Маршалловы и Соломоновы острова, а также джунгли северной Австралии. Ни один другой Двор Гуй-дзин не объединяет такое разнообразие культур, как Золотые Дворы. И еще неизвестно, нужно ли такое Дворам Китая. В конце концов, многие основания для объявления Золотых Дворов варварскими, произрастают из ксенофобии Квинконкса.

Другой наиболее шокирующий элемент Золотых Дворов, по мнению китайцев, это матриархальная племенная структура. Ян-ориентированные женщины Гуй-дзин, мастерски владеющие Синтаем Плоти, в знак уважения зовутся Пенангаллан. Но даже если мужчина и овладеет Синтаем Плоти на том же уровне, его Пенангаллан не назовут никогда.

Во всех Золотых Дворах, кроме авторитарного Сингапура, Пенангаллан одеваются как можно более вызывающе и ярко, чтобы выделить себя среди других. Они используют все, что может выставить их напоказ – от фаланг пальцев и перьев фазана в джунглях Лаоса до кожаных костюмов и пирсинга на людных улицах Бангкока. Атмосфера

дикого карнавала сопровождает Пенангаллан повсюду, являясь ее защитой и символом.

Мужчины могут принимать любое участие в деятельности Дворов, но не задавать вопросы королевам или любому Предку – женщине. На первый раз сделают строгое предупреждение, на второй предложат покинуть Двор (по крайней мере – отправится в Сингапур), а на третий последует крайне высокоцеремониальная казнь. Такие казни часто оказываются поводом для попойки для Пенангаллан и ее семьи.

Секреты Пенангаллан

Как только женщина Гуй-дзин Золотых Дворов достаточно разовьется (в терминах игромеханики, будет иметь три очка в Синтае Плоти и еще какой-нибудь Силе, обычно Синтае Нефрита, Синтае Шторма или Ян Пране), она может обратиться к своим Предкам для вступления в ряды Пенангаллан. Она обращается к ближайшей Предку-Пенангаллан и демонстрирует ей свои умения. В свою очередь Предок расспрашивает ее о знаниях, полученных в результате просветлений на пути ее Дхармы (подавляющее число Пенангаллан следуют Рыку Тигра-Дьявола или Танцу Бьющегося Дракона). Затем испытуемая проходит, то есть ей очень настоятельно рекомендуют пройти, «ритуал», удостоверяющий ее служение Повелителям Яма. Хоть ни один ритуал не может четко указать на акума, есть множество способов проверить испытуемую на ложь. По сути, знаменитый «разоблачающий акума» ритуал состоит из сотен различных вопросов, удостоверяющих служит ли, думает ли, хочет ли или соблазнена ли проверяемая служением Повелителям Яма. Если она акума, то ее убивают в течение часа, сохраняя суть «ритуала» в тайне. В другом случае, на следующую неделю планируется безумный праздник. На нем новоявленной Пенангаллан дается огромное количество крови, равно как и ее семье, которая благодарится за помощь в достижении нового статуса. Бой барабанов, экстатические танцы и невероятные извращения развлекают празднующих Гуй-дзин до самого рассвета. Со следующей ночи, новоявленная Пенангаллан начинает носить совершенно сногсшибательные наряды, удостоверяющие ее статус.

Когда Кин-дзин начали появляться массово, Пенангаллан были на пике мощи. Те Каиниты, что встречали этих могущественных Катаян в джунглях и деревушках Золотых Дворов, или исчезали навсегда или, после такой встречи, убегали. Пока акума недавно вновь не стали насущной проблемой, королевы Золотых Дворов разбирались с Каинитами уже через неделю после их прибытия. Сам Роберт Педдер потерял несколько Детей в джунглях. Теперь, когда Дворы отражают нашествие акума, некоторые прибывшие Каиниты могут

просуществовать в джунглях немного дольше.

Возможно, мощь Золотых Дворов в их примечательном разнообразии. В их распоряжении, благодаря своей гибридности, мудрость нескольких культур – индийской, китайской, полинезийской, аборигенов Австралии и многих других. Золотые Дворы восприняли множество культурных элементов тех островов, что были под их крылом. Так, Тигры-Дьяволы известны тем, что впечатляюще эффективно использовали в бою остроги, испытывая поверье о принесении ими удачи.

Ничто не обеспечило Золотым Дворам такого распространения, как частое использование Пенангаллан Синтая Нефрита. Семья Пенангаллан может с легкостью пробежаться по океану к соседнему острову, чтобы поесть. Если забег занимает больше одной ночи, они могут погрузиться на морское дно и пересидеть под илом до заката. Таким образом, дикие королевы Гуй-дзин управляют большей территорией, чем Двор Крови.

Путешествие между островами по поверхности воды – рискованное дело для Гуй-дзин Золотых Дворов, потому что они заполучили себе в вечные враги Саме-бито, акул–оборотней. Причины ненависти забыты, но поговаривают, что Тигры-Дьяволы Золотых Дворов пристрастились к вкусу Ци и плоти акул-оборотней. По всем океанам эти оборотни выслеживают бегущих по воде Гуй-дзин. И их возмездие безжалостно.

Величайший позор Золотых Дворов в том, что они постоянно на грани захвата акума. Ни один другой Двор не наполнен так демонопоклонниками. Повелители Яма, и, более всех других, Рангда, Повелительница Эпидемий, желают получить полный контроль над Золотыми Дворами и использовать их как свою основную базу. Войны и злодеяния последних двухсот лет оставили после себя явные следы осквернения. Еще в Четвертую Эпоху Повелители Яма разлагали Двор Алого Феникса и использовали местных Гуй-дзин, после того, как они становились акума, как оружие против других Дворов. Когда Двор Алого Феникса был готов пасть, пешки Повелителей Яма были остановлены наиболее почитаемой Бодхисаттвой Пяу Паюнг и ее спутницами – Пенангаллан, следующих Дхарме Тигров-Дьяволов. Первое применение Синтая Плоти произошло во время этой потрясающе жестокой битвы. На одиннадцать ночей джунгли стали местом самого кровавого побоища на памяти Гуй-дзин. На двенадцатую ночь Пяу Паюнг и пятеро ее Пенангаллан разорвали последнего акума. Затем грозная старейшина вернулась к своим делам в джунглях, оставив одну Пенангаллан восстанавливать Двор.

Двор Крови всегда был готов оказать «помощь» и принести в джунгли правильную систему правления. Но потеряв там многих Предков, он отступил, предоставив Золотым Дворам развиваться, как им хочется.

На много лет Повелители Яма оставили Юго-восточную Азию без внимания. Но за последние двести лет демоны получили достаточно глупых Гуй-дзин, продавшихся им в обмен на могущество. И ничто так не помогает Повелителям, как рыхлая и полуформальная организация Дворов. Единственные Гуй-дзин, которые тестировались на принадлежность к акума были Пенангаллан. Вне их рядов акума гораздо больше. Не совершая явно ничего плохого, эти пешки Повелителей Яма могут без опаски жить веками, повышая свою социальную значимость, исполняя волю своих господ и подтачивая Дворы, как термит подтачивает фундамент храма. Теперь, на переломе тысячелетий, акума достаточно, чтобы потрясти основы Золотых Дворов. Их боевые возможности сопоставимы даже с возможностями королев Пенангаллан.

Ключевые фигуры Золотых Дворов постоянно попадают в услужение Повелителям Яма. Это происходит достаточно часто, чтобы стать источником черного юмора в Квинконксе. Пусть павшие попадаются – или показывая неприемлемые способности, вроде Адских Кружев, или разоблаченные Бодхисаттвами, – но урон, нанесенный ими Двору и душам тех, кто их окружал до раскрытия этого маскарада, неисчислим.

Золотые Дворы отвечают на нападения Повелителей Яма также, как отвечали на нападения других врагов – становясь более ужасными, чем их противники. Нигде в Срединном Царстве нет столько Тигров-Дьяволов, как в этих Дворах. Изучая, перенимая и улучшая стратегии самих Повелителей Яма, Золотые Дворы надеются стать еще большими демонами, чем те, что угрожают им. Они могут и преуспеть… к сожалению.

Странное везение: малые Дворы

Без сомнения, большие и хорошо известные Дворы ночь за ночью управляют жизнью Гуй-дзин. Малые Дворы время от времени появляются, развиваются, впадают в стагнацию, меняют хозяина и исчезают, как волны мира смертных отступают и прибывают. К этой разношерстной компании относятся Дворы Сингапура, Гонконга и Двор Бесчисленных Гроз Шри Ланки и Индии.

Новости из Гонконга

Гонконг – город перемен. Времена Кин-дзин и власти харизматичного Роберта Педдера прошли. С возвращением Гонконга под власть Китая, бойцы Двора Огня нахлынули, как волны перед тайфуном. Еще раньше, Мандарины допросили некоторых Гуй-дзин, во время упорной охоты на азиатских Кин-дзин, созданных из местного китайского населения. Двор Огня объявил их всех акума, как будто они желали получить Становление. Большинство этих так называемых «сгнивших лотосов» достаточно умны, чтобы не использовать на виду у всех сугубо каинитские Дисциплины. А некоторые Западные Дисциплины, если

особо не приглядываться, вполне выглядят как некоторые Восточные Силы. Правда, использование каинитской Дисциплины рядом с Гуй-дзин рискованно, из-за нарушения течения Ци. Самые удачливые, и крайне редкие, владеют Обеах и могут сойти за практикующих Ци`ю Ма.

Для детального описания войны за власть в Гонконге читайте **World of Darkness : Hong Kong**.

Сингапур: под-Двор

Глупцы иногда говорят, что Сингапур и Гонконг похожи. Но в Срединном Царстве нельзя найти двух более непохожих городов. Если Гонконг быстро возвращается под власть китайских Дворов, Сингапур остается жемчужиной Золотых Дворов, хотя и весьма странной. Часто называемый Двором Золотого Льва, чтобы точнее выделить его среди Золотых Дворов, Сингапур – единственное место, где Пенангаллан проявляют хоть какой-то интерес к современному, урбанизированному миру.

Когда в 1824 году Британия захватила Сингапур, война между коренными вампирами Золотых Дворов и захватчиками была особенно жестокой. Колонисты, будучи в большинстве своем, Вентру и Тремерами Камарильи, были в ужасе от неприкрытой чудовищности коренных вампиров. Стандартными империалистическими методами они сделали все, чтобы обезопасить себя от местных кошмаров, включая вызов наемников, преимущественно убийц Ассамитов, для защиты новой колонии. Траты крови были невероятны. Захват Камарильей Сингапура добавило славы Роберту Педдеру, которому за это был дан, впоследствии, титул Принца Гонконга.

Из-за чудовищно огромной цены, которую пришлось заплатить за контроль над этими землями, британские Каиниты не желали отступать, когда в 1965 году Сингапур получил независимость. Но без своих драгоценных влияния и связей Вентру пришлось поспешно уйти. Некоторые Каиниты остались и живут там до сих пор, деля жаркие ночи с коренными Гуй-дзин, которых они когда-то называли варварами. И из всех обитателей ночного Сингапура они одни имеют небольшую толику свободы.

Еще чаще Сингапур описывают как «Диснейленд со смертной казнью», а весь город – символ того, как человеческий дух может быть искалечен и продолжать действовать в соответствии с законом и порядком. Имеющие представление об устройстве Золотых Дворов интересуются, как сочетаются разгульно-дикое правление свирепых королев ночных джунглей и холодное, строгое устройство Сингапура? Ответ прост – никак. Сингапуром правят мужчины Гуй-дзин. Большинство местных Гуй-дзин оказались тут потому, что были изгнаны из родных мест, когда они набрали достаточно силы, чтобы иметь возможность оспорить власть местной Пенангаллан. Их ненависть и

возмущение хаотичными джунглями и Пенангаллан, которые ими правили, переродились в тягу к закону и порядку. Неудивительно, что большинство местных Гуй-дзин следуют Пути Блистательного Журавля. Большая часть оставшихся Гуй-дзин, или тех, кто не правит, следуют Пути Тысячи Шепотов.

Предки Сингапура, называющие себя Императорами Двора Льва давно подумывают о выходе из-под власти Золотых Дворов. Но поскольку Сингапур едва ли не в их центре, позиции Императоров слабы. Они признают, что если объявят о независимости Сингапура, Пенангаллан сметут их одним махом. Они правы. Пенангаллан хотят, чтобы мужчины из ночи в ночь правили городом, потому что им самим заниматься этим слишком скучно. Но поскольку Сингапур слишком важен, чтобы его терять, они будут стремиться сохранить его любой ценой.

Интересно то, что Гуй-дзин, правящие Сингапуром, приняли методы Каинитов – правление через влияние в бизнесе. Сила Души Обязательство наиболее часто практикуется в Сингапуре. Силы Ци ценятся не меньше.

Из-за тяги к порядку и контролю, семьи Сингапура построены так, что верность лидеру семьи считается превыше всего. Эти обычаи проводятся настолько агрессивно, что паранойя стала обычным состоянием для Гуй-дзин Сингапура. Странно слышать заявления о том, что они превосходят джунгли в свободе, если Двор Золотого Льва прочно оплетен интригами и авторитаризмом. Что-то скоро должно измениться. Но вряд ли это будут Пенангаллан.

Двор Бесчисленных Гроз

Двор Биджали, или Двор Бесчисленных Гроз, расположен на Шри Ланке, но его власть простирается на восточную Индию и Бангладеш. Эти Гуй-дзин наименее демонозависимы во всем Срединном Царстве. Но, тем не менее, в Квинконксе они тоже считаются варварами. Самые многочисленные Дхармы, которым следуют в этом Дворе – Путь Блистательного Журавля и Пламя Возрождающегося Феникса. Более того, этот Двор – родина Дхармы Возрождающегося Феникса. Здесь же хранятся немногие сохранившиеся священные писания этой Дхармы, преимущественно на санскрите. Когда у Браминов появляется новый ученик, то эти тексты тщательно переписываются чернилами, созданными по особой рецептуре из крови, и передаются ему. Позиция Квинконкса по отношению к этой еретической Дхарме твердо догматичная, как можно догадаться. Широкое распространение Пламени Возрождающегося Феникса лишь один из факторов, из-за которого этот Двор удостаивается не более, чем предельно небрежного внимания Квинконкса. К сожалению, серьезные Гуй-дзин Двора Бесчисленных Гроз не могут сжиться с акума, и, если говорить прямо, Пенангаллан Золотых Дворов, с которыми только и граничат. Практически

изолированные, Гуй-дзин Бесчисленных Гроз холят и лелеют свою непохожесть на другие Дворы Срединного Царства. Философия, географическое положение и даже превалирующие Силы – отличия везде и во всем.

Религиозные особенности Шри Ланки и побережья Индии сильно отличаются от китайских и японских. Буддизм, Ислам и Индуизм сошлись и процветают на этих густонаселенных берегах, формируя полностью иное отношение к жизни и не-жизни. Мелкие интриги в этом Дворе редки. Чаще всего происходят философские споры, которые решаются Браминами или жрецами-воинами.

Изолированному от других Дворов и расположенному на самой западной границе Срединного Царства, Двору Бесчисленных Гроз приходится общаться с Кин-дзин. Чаще всего тут встречаются кланы Равнос, Ассамиты и Последователи Сета. А после британской оккупации Индии стали частенько встречаться и Вентру. И не дружественные, Грозы, тем не менее, и не прямо агрессивны по отношению к ним. Спокойное и взаимно удовлетворяющее обоюдное игнорирование мирно длится почти тысячу лет.

Основа силы Бесчисленных Гроз – стабильность и природа их философии. Новорожденного Гуй-дзин наставляют в особенностях Дхармических путей гораздо усерднее, чем где-то еще. И будучи одним из самых малонаселенных Дворов, в нем больше всего Предков, которые готовы на все, лишь бы сохранить их тщательно лелеемую стабильность.

Проклятие этого Двора – печаль, что тянется, как смог Калькутты. Следующие Возрождающемуся Фениксу стремятся вновь обрести смертность, и пытаются вернуться к обычной жизни как будто смерти никогда не было. Они вынуждены смотреть как члены их семей стареют и умирают, пока они вынуждены жить, ночь за ночью сражаясь в вечной битве с П`о. Не жестокость и интриги являются пороками этого Двора, но печаль. Гуй-дзин Золотых Дворов часто называют Двор Бесчисленных Гроз Двором Бесчисленных Слез.

Силы, предпочитаемые Гуй-дзин восточной Индии – Киай, Ян Прана, Ци`ю Ма и Мибашам, а некоторые Бодхисаттвы утверждают, что они были этим Двором созданы.

Жрецы-воины Двора Биджали

Ни в одном Дворе так не стремятся к элитизму, как во Дворе Бесчисленных Гроз. Возвышение можно только заслужить, мастерски решив множество традиционных – и весьма сложных – задач. Те, кто справляются, получают доступ к более мудрым Предкам и более сложным учениям. Те, кому не повезло, ищут свои пути.

Гуй-дзин, что развивают себя, быстро продвигаются в своей Дхарме и отлично исполняют задания, данные жрецами-воинами, допускаются до нравоучительных диалогов с все более знающими Предками. Те, кто прошел серию из четырех тестов, или «врат», отсылается ко Двору, исполнять обязанности перед Небесами, и при Дворе уже считаются Браминами, со всеми соответствующими правами и привилегиями.

Первая задача – мастерство общения. Дипломатия, такт и общественная привлекательность необходимы для Брамина, который должен общаться с разнообразными Гуй-дзин, смертными, Кин-дзин и гораздо более странными существами. Решив эту задачу, ученик получает звание Глиняное Дитя.

Вторые из четвертых врат – мастерство в церемониях, используемых Гуй-дзин, равно как и решимость и непоколебимость, необходимая для их проведения. Получаемое звание – Каменный Ученый.

Третья задача – физическое совершенство, необходимое для защиты своих убеждений боем, если понадобится. Прошедший через эти врата получает звание Нефритового Воина.

Пройдя все это, ученик встречает последнее препятствие. Желающий войти в высшие круги Двора Биджали должен развить сострадающую душу. Выполняя эту задачу, идущий учит наизусть одно из великих учений своей Дхармы. Тогда он получает звание Алмазного Жреца и занимает свое место среди великих жрецов-воинов Двора Бесчисленных Гроз.

Путь Брамина

5 в Этикете Глиняное Дитя.

5 в ритуалах и 7+ Силы Воли Каменный Ученый

5 в Выносливости или Ловкости Нефритовый Воин

4 и выше в Дхарме Алмазный Жрец

Семьи Сотен Мертвых

Основная социальная единица для Гуй-дзин - семья. Если индивидуальность считается временным и недоступным, то семья несет желаемую стабильность, и необходима для успехов вечных Дворов.

Поскольку семья является базовой социальной единицей Гуй-дзин, Дворы, особенно Квинконкс, собирает Гуй-дзин в эти группы во имя «традиций» и «стабильности». Глупцы, оспаривающие волю Небес, подвергаются разного рода санкциям, пока они не покорятся Мандаринам и не пройдут обряд «Родственной Связи (guanxi) с подходящими Гуй-дзин, указанными Предками.

Гуй-дзин, что совершенно отказываются становиться частью семьи, донимают расспросами, называют «неповзрослевшим», «эгоистичным», «гордецами» и считают гражданами третьего сорта. Мандарины дозволяют им стать только хеймин, ради избегания конфликтов и позволяя глупому Гуй-дзин сохранить хоть какое-то лицо, дозволив ему хоть немного служить Двору, пока он не повзрослеет достаточно, чтобы войти в семью.

Связи в Срединном Царстве весьма сложны, и иногда заставить Гуй-дзин объединиться в семью бывает весьма сложно. Гуй-дзин Квинконкса, например, будут очень оскорблены, если их заставят работать вместе с отсталыми Гуй-дзин Золотых Дворов. А вампиры Зеленых Дворов найдут очень мало общего с Гуй-дзин Двора Биджали. Большинство Предков заявляют, что сила разных Дворов пойдет семье на пользу, а не во вред. Без Родственной Связи, однако, множество неличностей (hin) не будут видеть дальше «нравится» и «не нравится». И как отдельные личности отличаются друг от друга в Срединном Царстве , также различаются и семьи.

Предки формируют семью по древним правилам. Правильное создание семьи – искусство и наука овладения нюансами, знания о которых передаются веками. Некоторые Предки называют это «Фэн-Шуй душ». По мнению Квинконкса, идеальная семья заключается в том, что каждый член оной исполняет то, что ему предписано Небесами, и для чего семья предназначена. Должен представляться каждый Путь и, в идеале, Гуй-дзин каждой Дхармы, связанной с Путем. Пять Гуй-дзин идеально составляют семью, любое другое число считается неблагоприятным. Большую роль играет нумерология, также как и астрология и гадание по И-Цзин. Единственная более сложная вещь, чем создание семьи, говорят иные Предки, это ее разрыв.

Действующая семья, что распадается или терпит потери, внушает печаль. Семья, как единое тело, состоит из пяти основных частей, и если член семьи уходит или погибает, то этому телу как бы отпиливают конечность. Это очень печальное событие. Когда такое происходит, это называют трауром (gau - hoi). Остатки семьи разделяются и рассылаются

в разные места поодиночке. Это может быть поездка в другой город или просто ночь без использования Ци, чтобы осознать пустоту. После траура подбирается новый Гуй-дзин на место нового члена, проводится Объединение, устанавливаются Родственная Связь, и тело снова становится целым. Говорить же об ушедшем считается неблагоприятным.

Разрыв Родственной Связи

Некоторые неблагоприятные случаи заставляют Гуй-дзин разорвать Родственную Связь, скрепляющее семью. Большинство таких случаев крайне опасны. Самой распространенной причиной разрыва становится соблазнение одного или нескольких членов семьи Повелителями Яма. Если акума еще не убит, то Предком собирается вся семья, и перед ними, в назидание об опасности адских соблазнов, проводятся пытки и казнь падшего.

Если выясняется, что Гуй-дзин тайно разорвал связь, то он считается акума и с ним происходит то же самое. Исчезновение Духа-Хранителя (nushi) считается самым неблагоприятным предзнаменованием распада семьи. Это часто становится причиной обследования семьи.

Игромеханически, разрыв Родственной Связи прост. Игрок тратит единицу постоянной Силы Воли и делает бросок Силы Воли против уровня Родственной Связи каждого члена семьи. Требуются два успеха. За каждые 50 лет, проведенные игроком в семье, сложность увеличивается на единицу. Наличие Духа-Хранителя добавляет к сложности единицу за каждый уровень Дополнения. То есть, проще разделить молодую семью, чем старую. Родственную Связь старой семьи может разорвать только могущественный Предок или Повелитель Яма. Если разрыв производится Предком или Повелителем Яма, то траты Силы Воли не требуется, а сложность снижается на 5. Предки разорвут Родственную Связь только в очень редких и особых обстоятельствах. Повелители Яма сделают это по любой причине в обмен на «услуги» от персонажа, но это приводит к проблемам…

Мандарины считают, что Родственная Связь скрепляют Дворы воедино. Ритуал же, состоящий из объединения душ и небольшого самогипноза, является самым сильным эмоциональным переживанием Гуй-дзин в не-жизни. Традиционно, Гуй-дзин проходят ритуал очищения, посыпаются нефритовым порошком и связываются шелковыми лентами, пока Предок произносит слова ритуала Объединения. Призывается Дух-Хранитель, если таковой имеется поблизости, и связывается с новой семьей. В конце концов произносятся клятвы взаимной поддержки и все произошедшее

считается объединяющим семью в одно целое.

Родственную Связь можно сравнить с узами Винкулума Шабаша, но с менее сильными чувствами. Родственная Связь, в конце концов, необходима для стабилизации Двора, а не для проявления неприемлемо сильных эмоций. Разрыв Родственной Связи, если это необходимо, тоже проводится легче, чем разрыв Винкулума. Многие акума разрывали его без помощи сил Ада. Большей частью, Родственная Связь обеспечивает членов семьи чувством привязанности друг к другу. Тут, конечно, играет роль и элемент самогипноза, но ни один Гуй-дзин этого не признает. Дух-Хранитель – лучший показатель состояния семьи. Для разрыва Родственной Связи Духа надо убить и полностью лишить Ци. Если уходящий Гуй-дзин не убивает Хранителя, он всегда будет связью между вампиром и его бывшей семьей.

Дух-Хранитель – жизненно важный элемент семьи. Это не просто источник поддержки, это, литературно говоря, душа семьи. Для семьи из Японии как Дух-Хранитель хорошо подойдет Райдзин, повелитель грома, а для корейской семьи хорошо подойдет призрак, возможно предок. Так или иначе, Дух-Хранитель будет соответствовать функциям и дхармическому пути семьи.

Есть семьи, что никогда не проходили Объединения – независимые семьи существовали во все времена, хотя и на окраинах общества Гуй-дзин. Без Дзин или Предков, чтобы поддержать их свершить Объединение, у них нет благословений или Духа-Хранителя, что имеют обычные семьи. Эти странные компании Голодных Духов не объединяет ничего, кроме собственного выбора. Квинконкс жалеет их, потому что они - безумцы, которые не знают, что они безумцы. В конце концов, что же это за семья, которая не имеет ни Духа, ни чувства обязательства, ни уверенности в мистическом единстве? Члены независимой семьи говорят себе, что семья, собранная доброй волей лучше, чем созданная магически. Что же это за связь, спрашивают они, если требуется магия, чтобы ее удержать?

Независимая семья – единственный выход для хеймин обрести защиту и политическое влияние, хотя Дворы и смотрят на них как на сброд, пытающийся получить привилегии, которых они не заслужили. Чем дальше от Квинконкса, тем меньше независимые семьи преследуются. В отдаленных Дворах создание семьи могут посчитать неплохой идеей, но она может не являться основной социальной единицей.

За столетия истории Гуй-дзин некоторые семьи проявили себя так необычно, что они были озарены светом славы… или позора. При обучении неличностей упоминание этих названий может помочь Дзине или Предку закрепить хорошо известный урок. «Был бы ты в семье с Чоу Ден, то эта семья была бы как «Блистающий Карп», и даже лучше» или «Что ты говоришь? Или ты хочешь, чтобы семью постигла участь

«Оскалившегося Дракона»?». Семьи, тут упомянутые, хорошо известны в истории Гуй-дзин.

Первая семья, о которой узнают Гуй-дзин, это семья «Блистающий Карп». В Квинконксе эта семья считается идеальной и утверждается, что для семьи нет цели выше, чем повторить их историю. Включающая представителя каждой Дхармы, эта семья начала с самого низа и со временем вошла в историю Гуй-дзин, развив такое чувство товарищества и защищенности, что мастерски исполняла все поставленные задачи.

Они были различны по сути своей. И каждый в семье осознавал, что другие члены имеют свои убеждения и способности. Четко осознав свои силы и слабости, они действовали вместе, как не действовали другие компании Гуй-дзин. Было и определенно благоприятным знаком то, что каждый из членов семьи, несмотря на юный возраст, оказался зерцалом своей Дхармы еще до того, как семья была сформирована. Даже поодиночке они бы были известны в Срединном Царстве, но вместе они действовали как части одного тела и тем самым обрели свою славу.

Большинство Гуй-дзин Квинконкса могут назвать причины, по которым «Блистающий Карп» оказался идеальным. Члены семьи «Блистающий Карп» были тщательно отобраны, объединены и благословлены почтенными Предками Двора Плоти. Это был первый важный шаг обретения славы. Во-вторых, члены семьи быстро начали уважать друг друга, хоть особо и не любя. В-третьих, каждый из них имел необычайно прочную Родственную Связь друг с другом. В-четвертых, Дух-Хранитель семьи имел легендарные силы и обеспечил ее множеством благ. Многим современным Гуй-дзин так осточертело слушать про то, насколько этот чертов «Блистающий Карп» был выдающийся, что об этой семье начали отзываться неуважительно. Это предупреждение Дзинам, потому что глупый Гуй-дзин может навлечь неудачу такими высказываниями.

Семья «Блистающий Карп» все еще входит в Двор Плоти – еще один хороший знак, - и ее члены настолько далеко прошли по пути Просветления в своих Дхармах, что собираются вместе очень редко. Только очень важная причина может оторвать их от медитаций. Злые языки поговаривают, что эта семья была поголовно соблазнена Повелителями Яма из-за осквернения собственным высокомерием. Но, естественно, только молодежь может быть настолько неуважительной, чтобы предполагать такие вещи.

Семья «Освежеванная Обезьяна» никогда не упоминается Дзинами Квинконкса, потому что, по их мнению, большего извращения еще не существовало.

Когда почти тысячу лет тому назад Золотые Дворы были готовы пасть под натиском акума, Пяу Паюнг, Бодхисаттва пути Бьющегося Дракона,

вышла из джунглей с пятью Пенангаллан и уничтожила эти орды. По законам устройства семьи Квинконкса, ничего не могло и быть хуже. Для Бодхисаттвы унизить себя работой в семье с много менее просветленными? Кто может в такое поверить? Еще хуже число членов. Каждый Гуй-дзин знает, что в семье должно быть пять членов, все иное неблагоприятно. Семья из шестерых – источник невзгод. Семья была и сильно несбалансированна – четверо Бьющихся Драконов - уже нехорошо, но добавлять к ним еще и двух Тигров-Дьяволов? Это прямое нарушение воли Небес и привлечение на себя неудачи.

Но, тем не менее, семья «Освежеванная Обезьяна» является классическим примером боевой семьи, которая, сыгравшись, уничтожала акума за акума. Четыре Пенангаллан все еще правят своими Дворами, приходя друг другу на помощь, когда угроза акума становится критической. Хотя, в принципе, она всегда такова.

Примером семьи, в которой все пошло наперекосяк, для Квинконкса является семья «Оскалившийся Дракон». Это самая хулимая семья в истории - там все шло не так, что и привело ее к гибели. Предки Пекина были небрежны и позволили этой семье собраться так, как захотели сами ее члены, без своей мудрости и помощи. «Как же это не могло не привести к беде?», спрашивают Мандарины. Семью составляли семеро Гуй-дзин. Они знали, что для семьи это много, но «они нравились друг другу». Найдя возможность обойти систему, они сбежали и свершили собственный обряд Родственной Связи, тем самым приговорив себя. Практически сразу две Многоножки стали ставить себя выше всех в семье, объявив себя лидерами, потому что только они могли сбалансировать все элементы лидерства. Это привело к раздорам. Когда Фар Лау, Блистательный Журавль, пришел к ним и попытался указать им их ошибки, они заковали его в цепи и закопали, еще бьющегося, в землю. Как только Предки Пекина начали раскрывать частички трагедии, предатели догадались, что их деяния будут раскрыты и обратились за защитой к Повелителям Яма. Ценой спасения оказалось, естественно, служение. Эта парочка согласилась пожертвовать членами семьи. И они отдавали одного за другим, пока Повелители Яма не насытились четырьмя из них. К тому времени Предки догадались, что произошло, и Повелители Яма смеялись, наблюдая за казнью двух акума. Только месяцы спустя было найдено тело Фар Лау, без капли Ци. Его душа была унесена рвущими ветрами Йоми.

«Лингам Шивы», семья из Двора Тысячи Гроз, имеет мало общего с тем, что Квинконкс назвал бы семьей. Но, тем не менее, они идеально дополняют друг друга. Трое мужчин Гуй-дзин, следующих по пути Возрождающегося Феникса, объединились через Родственную Связь и присягнули на верность Духу - Хранителю здоровья. Все трое были учителями ночи, передавая свои знания тем, кто придет их выслушать. Они существовали так же, как жили до смерти, просто избегая солнца и подавляли по ночам жажду поглощения крови тех, кого они учили. Они соревновались друг с другом, совершенствуя свое Хунь и подавляя П`о,

и стали один за другим Браминами. Вскоре после эта троица пропала. Ученые Возрождающихся Фениксов объявили, что это доказательство истинности их дхармического пути, но точно никто ничего сказать не может.

[1] — Вечное Синее Небо, или Тенгри, было высшим божеством монголов. Потому этот племенной союз и был Синими Монголами. – примечание переводчика. [Наверх]

[2] — Влиятельный бизнесмен, иностранец по происхождению, в Китае или Гонконге. – прим. переводчика. [>Наверх]

‹ Введение вверх Глава 2. Духи Во Плоти ›

ясновидящие Харьков ; Эвакуация автомобилей в Москве: срочный вызов эвакуатора круглосуточно!

Все оттенки Тьмы

Глава 2. Духи Во Плоти

> Отец, что не учит сына его обязанностям виновен также, как и сын, что отвергает их.
>
> *– Кунь Фу-цзы (Конфуций).*

Я не думаю о голоде. Я слышу свою бабушку, старую и визгливую, раз за разом рассказывающую историю о жадной старухе. «И что же, ты думаешь, случилось потом? Она сидела и смотрела, как на циновке умирал ее муж, потому что она не дала ему ни одного рисового пирожка. Поразмысли теперь над этой историей». И она оставляла меня часами сидеть на коленях на плетеном татами, пока она готовила чай и еду моему отцу. Тогда я и привык к голоду и ожиданию. Хорошо, что я терпелив. Гайдзин умрет в нужное время, нужным образом. Я подожду.

Хоть Гуй-дзин и единственные вампиры Азии, они - не единственная там нежить. Их проклятие, встречающееся повсеместно в Срединном Царстве, это наследие, что отделяет их от других Шэнь ночи. Пока остальные Гуй-дзин цепляются за свои Дворы и наследие, отщепенцы вампирского общества находятся на его границе, занимаясь своими делами. Они не слишком часто обсуждаются, и даже считаются забавной сплетней. Это дает этим Шэнь свободно вести свои дела, забираясь в такие места, куда «цивилизованный» Гуй-дзин побоится сунуться.

Гуй-дзин

О Гуй-дзин уже достаточно сказано в книге **Kindred of the East**. Самая распространенная нежить Востока, они, тем не менее, не единственные вампиры среди Шэнь. Некоторые их способности требуют прояснения.

Силы Демона и Душа Тени

Kindred of the East, страница 107 указывает, что бросок на на возможность впадения в состояние души Тени производится при каждом использовании Сил Демона. Черный Ветер, страница 108, требует броска на сопротивление душе Огня. Все это верно. Гуй-дзин должен подавить соблазны Демона, а потом, используя Черный Ветер – сопротивляться впадению в ярость берсерка. По этой причине Черный Ветер требует траты Ци Демона. Потраченное Ци автоматически не возвращается.

Кстати, использование Сил Демона пассивной защиты, вроде Железной Горы, не требует броска на душу Тени.

Ци Демона

Ци Демона – не энергия жизни. Это демоническая энергия Йоми. Таким образом, она не может использоваться, как обычное Ци. Оно не учитывается, когда решается, встретит ли Гуй-дзин Окончательную Смерть, и его нельзя использовать для того, чтобы пробудиться вечером. Естественно, оно не попадает под Дхармическое ограничение Ци персонажа, все зависит только от его Выносливости.

Буси, Гаки и Вампиры Востока

Предыдущие дополнения к **Vampire**, первые издания **World of Darkness** и **Dark Alliance : Vancouver** описывают первый взгляд на вампиров Азии со стороны Запада.

Считайте этот взгляд тем, как Катаяна принял бы вампир Камарильи, и как бы это отразилось на восприятии Каинитами себя. С их упрямством, большинство Каинитов будут воспринимать Катаян как очередную линию крови. И будут весьма неправы.

Конвертировать персонажа, таким образом, достаточно просто. Атрибуты, Способности и Дополнения остались практически теми же. Дисциплина Разрыв (Rift) может быть заменена на Ткачество или Взращивание. Дисциплина Кай (Kai) меняется на Киай (по этой книге) или Обязательство (Kindred of the East). Человечность становится Хунь, Самоконтроль/Инстинкт меняется на Инь Ци, Храбрость – на Ян Ци. П`о рассчитывается как 8 минус Сознательность/Греховность.

Дампиры

Подобно Солнцу над горизонтом, распухшему и слабому, дампиры существуют на границах между жизнью и смертью. Несущие мертвую кровь в своих венах, они должны идти по сложному пути, неспособные вписаться в сообщество смертных из-за своего неестественного голода и способностей. Но и не принимаемые среди Гуй-дзин из-за их статуса полулюдей. Этот одинокий путь ведет к большим амбициям и разочарованиям, сочетая хрупкость смертных с печалью бессмертных.

Гуй-дзин, существа живущие за счет отбирания Ци, способны симулировать в себе жизнь за счет энергии Ян. Но это не более, чем симуляция – даже их дети отмечены смертью. Рожденные ли от смертного и вампира или появившиеся в результате связи двух вампиров, они, как и любое полуживое существо, поддерживаются могильными силами нежити. Таким образом, дампиры живут как люди, но испытывают страсти своих родителей и могут вступить на путь кармического падения.

Одаренные сверхчеловеческим долголетием, дампиры могут прожить сотни лет. Некоторые проживают почти триста лет, но ходят слухи о проживших больше. Неудивительно, что они, одаренные этим долгим взрослением, перенимают взгляды их родителей – вампиров. Конечно, для людей, окруженных жизнью и обреченных наблюдать за тем, как это все стареет и умирает, живущих без проклятия тени или смерти от лучей солнца, но все же превосходящих других людей, это время будет болезненным периодом печали и обесчеловечивания. Неудивительно, что старые дампиры жестоки и безжалостны. Да и молодых можно с трудом приписать к обычным людям.

Причиной тому являются и вампирское наследие. Дампиры, подобно своим родителям, потребляют Ци и способны изменять и использовать возможности своего тела так, как обычный человек сможет только после сложных тренировок и при развитом самоконтроле. Хоть эти возможности и рядом не стоят с высокими уровнями Сил Гуй-дзин, тем не менее, это уже кое-что в веках конфликтов и отчуждения. Кроме того, дампиры могут поглощать Ци других существ, подобно своим родителям. И это, конечно, сильно влияет на их мораль.

Дампиры в обществе Гуй-дзин

Как и их Западные аналоги, Навы[1] и Упыри, дампиры – отщепенцы, слуги и случайные враги Гуй-дзин. Но в отличие от жалких и слабых служителей Запада, дампирам не нужны благосклонность или питание от своих прародителей. При достижении совершеннолетия дампир совершенно свободен, связанный лишь теми обязательствами, что он решит принять, и угрозами, которыми его современники могут оказаться.

Из-за их родства с миром теней и миром живых, дампиры ценятся как послы и курьеры. Иногда Двор может дать ему звание хеймин, считая жалкого недоделка полуличностью, как образно, так и буквально. Таким образом, Двор может призвать дампира для оказания услуг, признавая его вклад в общество Гуй-дзин. Конечно, не все дампиры избирают такой образ жизни, а преступники и бродяги из их рода редко имеют какие-то положительные сношения с Дворами. Более того, некоторые непокорные дампиры были объявлены акума, и теперь преследуются Гуй-дзин.

Воспитание дампира – трудная задача для Гуй-дзин. У него нет ряда примечательных недостатков, присущих Гуй-дзин. Вынашивание полуживого ребенка – тоже раздражает большинство Людей Заката. Но возможные преимущества обладания им интересуют некоторых. Возможность иметь почти бессмертного ребенка, хорошо тренированного и поставленного исполнять задачи как в обществе живых, так и вампиров весьма привлекательна. Но вырастить ребенка – сложная задача, особенно для Гуй-дзин с проблемой души Огня. Да еще необходима и строгая секретность, потому что будет нехорошо, если

отпрыска заберет правительство или на него повлияют другие члены Двора. Гуй-дзин редко заводят дампиров без нужды – и эта нужда формирует годы его развития. Дампир может быть пешкой в политических играх, получеловеком, играющим нужную роль в пересекающихся обществах, даже объектом для любви, которая редко случалась в жизни, но они очень редки. Какие бы задачи они не исполняли, они сначала инструменты, а потом уже дети. Как видно, взросление у дампиров… захватывающее… как минимум.

Взросление для дампира сложно. Их страсти отделяют их от людей – родственников и друзей. Родители, Гуй-дзин, используют их, не считаясь с желаниями и целями дампиров. Они должны или принять пожизненную роль слуг и исполнителей, или порвать с родителями, выбрав свой путь и образ жизни. Принимаемый за орудие, он должен стать личностью.

Как только дампир покидает родительский кров, чтобы строить свою жизнь, его место в обществе Гуй-дзин становится неясным. Он не вернулся из могилы, чтобы исправить карму, поэтому участвовать в деятельности Дворов не может. В то же время, его медленно стареющее тело, необычные способности и нечеловеческий голод отдаляют его от смертных. Он может или путешествовать между Дворами или скрываться на периферии общества смертных – ни один мир его не примет. Неудивительно, что многие дампиры – одиночки и странники, по природе или выбору. Продавая свои услуги за наибольшую цену, Ходящие в Тенях строят свои жизни без оков Дхарм или смертности.

История Кук

В страсти своей я совершила ошибку.

Я нашла себе любовника, настоящего, из смертных, что меня окружали. Я была среди них слишком долго, и меня все больше притягивало бурление жизни, уводя меня все дальше от постоянных, холодных оков не-жизни. Это было слабостью, и я была слабой. То,

что я считала похотью, было чем-то меньшим. Чем-то неизвестным для такой, как я.

Я рассказывала тебе, как целовала его на прощание. Как мы любили друг друга среди костей. Как он трахал труп на кладбище. Я считала себя настолько выше его – я испытывала гордость, оставив его в живых, дергая ниточки жизни моей смертной игрушки.

Он подарил мне больше, чем я ожидала. Он подарил мне ребенка.

В первую же ночь, как я проснулась более голодной, я осознала свой проступок. Пока мой живот раздувался от мертвого плода, растущего в моей холодной матке, я ощущала боль ошибки. Я не могла допустить его рождения.

На шестидесятую ночь, под внимательным оком Луны Черного Дракона, я вернулась на то кладбище.

Ножом я распорола себя, вырывая то проклятое дитя, что жило и умирало во мне. Моя кровь, его кровь – наша кровь – пролилась на меня, а я смеялась и плакала. Никто из нас не заслуживает той судьбы, которую принесло бы это чудовищное дитя.

Без жалости и ненависти я сломала его хрупкую шею и закопала среди тех костей, где он был зачат. И с тех пор я любовников себе не брала.

Персонажи – дампиры

Создание персонажа – дампира похоже на создание смертного. Но из-за своей двойственной природы, дампиры несколько сложнее. Хоть они все еще смертны и дампиров нельзя сравнить с опытным Гуй-дзин, хотя и тут есть свои исключения.

Концепция

Жизнь дампиров определяется их родителями. Они появляются на свет достаточно редко, и это само по себе заслуживает исследования. Чтобы зачать дампира, Гуй-дзин должен быть в дисбалансе Ян. А женщине Гуй-дзин надо постараться, чтобы сохранить ребенка. Он будет интуитивно понимать общество вампиров и презирать большинство смертных, хоть он и был выращен смертным родителем, не зная о своей истинной сущности. Как результат, редкие дампиры «врастают» в общество смертных. Большинство из них бродяги и эксцентрики, работающие по найму где придется, и рассчитывают на уникальные способности и патронаж Гуй-дзин, чтобы выжить.

Натура, Маска и Натура П`о

Живущие на двух сторонах паранормального мира, дампиры далеко не персонажи комиксов. Они также склонны к крайностям поведения и взглядов, как и любой смертный с прочной связью с миром сверхъестественного. И эта связь может быть даже большей из-за наличия двух душ. Дампиры редко имеют Натуры, вписывающиеся в общество и традиции. Будучи долгоживущими полукровками, они скорее всего являются Мечтателями, Бунтарями, Девиантами, Одиночками и так далее. Конечно же, маска, которую дампир надевает для общения со смертными зависит лишь от его предпочтений. Дампиры могут выбрать любую Натуру и Маску, какую пожелают, хотя такие, как Традиционалист, Конформист, Последователь, Ловкач и Гедонист встречаются редко.

Поскольку дампиры, как и Гуй-дзин, имеют Демона, пусть и более слабого, они должны выбрать и Натуру П`о. Натура П`о, однако, не дает возможности П`о вводить дампира в состояние души Тени. Демон не властен над дампиром, что является одним из преимуществ ослабленной бессмертной крови.

Атрибуты

Дампиры смертны, и на них действуют многие ограничения обычных людей. Однако обстоятельства его рождения практически гарантируют, что к обучению дампира так или иначе приложит руку родитель или родители. Таким образом, многие дампиры явно выделяются своими способностями – они получают 7/5/3 очка Атрибутов на распределение между первичными, вторичными и третичными группами Атрибутов, почти как и их немертвые родители. Ограничение на дампиров налагает их близость к смертным – у них не может быть больше 5 очков в любом Атрибуте.

Способности

В течение долгой жизни и благодаря необычным тренировкам, получаемым от Гуй-дзин, дампиры имеют выдающиеся способности. Хоть они и не тренированы, как Дзины или даже смертные Охотники – Ши (shih) , дампиры все же вынуждены развивать свои способности, чтобы выжить в постоянных ночных боях Шэнь, даже если они выбрали уход от этих битв. Они получают 13/9/5 Очков Способностей, чтобы разделить их между Талантами, Навыками и Знаниями. Ограничение все то же – не более 5 очков в любой Способности, и не более трех очков в любой Способности в момент создания персонажа.

Силы

Возможность использования Сил Гуй-дзин приходит к дампирам с большим трудом. Дампир в начале игры имеет одну и только одну Силу – маленький фокус, выученный в результате жестоких тренировок.

Дампиры могут учить только Силы Синтай и Силы Демона. Силы Души и Силы Ци вне их возможностей, кроме Фэн-Шуй и Цу Вэй, которым способен обучиться и простой смертный.

Изучение новых Сил дампиру дается тяжело. Они, как и Упыри, не очень способны в развитии вампирских Сил. Первое очко в новой Силе стоит им 20 очков опыта, последующие, если дампир настолько удачлив и умел, стоят 15 очков опыта, умноженных на текущее значение Силы. Они достигают вершин в использовании Сил с возрастом. Максимальный уровень Сил у дампиров равен его возрасту в веках, округляя в большую сторону, поэтому 276-летний дампир может иметь три очка в любой его Силе, будучи при этом весьма дряхлым и готовым упасть и умереть. Поскольку все персонажи-дампиры вступают в игру в возрасте от 25 до 50 лет, они эффективно ограничены одим очком во всех их Силах, хотя дампиры – NPC могут быть достаточно стары, чтобы показать неплохой прогресс.

Напрашивающийся вопрос – дампиры и Кин-дзин

Дампиры, будучи уникальными живыми вампирами, плохо сходятся с Детьми Каина. Дампира нельзя сделать Упырем - питье крови вампира, чего дампир никогда не сделает по своей воле, лишь восстановит его запас Ци – один пункт Ци за один пункт Крови. Соответственно, дампиру нельзя дать Становление – если у него выпить кровь или убить, а потом дать витэ, то он останется мертвым.

Дампиры могут быть рождены от человека и Ян-несбалансированного Гуй-дзин, или же быть потомками двух Ян-несбалансированных Катаян. Они не могут родится от скрещивания Гуй-дзин и оборотня, если такое вообще когда-то может произойти, поскольку духовная природа перевертыша и мертвые энергии Гуй-дзин будут бороться друг с другом.

По той же причине дампиры не могут быть Родичами для оборотней – полумертвая кровь убивает любую духовную составляющую, которую могут передать ему родители. Поскольку они уже Пробужденные, дампирам Истинная Магия недоступна, хотя они могут изучать чародейство, как и Упырь или Нав. Также, дампиры не могут быть Потомками для подменышей – банальность их полумертвой крови препятствует этому.

Дополнения

Хоть дампиры и редко входят в общество смертных, они его и не избегают. Узы со смертными в их жизнях не главенствуют, но их дампиры не лишены. Дампир может брать любое Дополнение, доступное

Гуй-дзин, и могут иметь в них 5 очков. Дополнения, недоступные Гуй-дзин, дампирам также запрещены.

Человечность

Поскольку дампиры немного, но смертные, они имеют тонкую связь с человечеством. Хоть и хрупкое, но это все же доказательство наличия у дампиров здравого рассудка и связи с его живой частью. Взывание к человеческому наследию дает дампиру возможность сражаться с темными привычками его вампирской сущности. Но человек в Ходящем в Тенях также уязвим перед болью, неудачами и тягой к человеческому участию.

Как и другие смертные, дампир не может растерять остатки своей Человечности. Неважно, насколько далеко он уйдет по нисходящей – там лежит лишь безумие. Действия, ведущие к потере дампиром остатков Человечности дадут ему лишь Психоз. Дампиры, как и Гуй-дзин, имеют П`о, и должны быть с осторожны с пробуждением этого спящего лиха.

Дампиры не следуют какой-либо Дхарме. Рожденным в Тенях не нужен путь к спасению для перерождения. Конечно, некоторые дампиры исполняют некоторые заветы выбранной Дхармы, но они и не должны забывать о Человечности, как было заведано Небесами. Никто никогда не слышал, хоть это и не невозможно, чтобы дампир следовал Путями Просветления – ни один из них даже и не подумает унизиться до такого. Таким образом, дампиров, изучающих Пути Просветления, смехотворно мало.

В отличие от вампиров, дампиры днем не чувствуют сонливости, хоть и выбирают ночную жизнь. Солнечный свет для них неприятен. Как результат, на свету они имеют ограничения на броски по Человечности. Под крышей, или в тени и темноте, дампиры действуют максимально эффективно даже днем. Однако, дампиры все же испытывают социальные последствия низкой Человечности (смотри **Vampire : The Masquerade**, страницы 134-136), а их внешность по мере снижения Человечности становится все более чудовищной и звериной.

Начальная Человечность дампира равна сумме его Самоконтроля и Совести. Дополнительные очки Человечности можно докупить за свободные очки, по цене в одно свободное очко за очко Человечности. Повышение уровня Человечности за очки опыта считается как текущее значение, умноженное на два. Кроме того, в игре дампир должен показывать свою связь со своей человеческой природой, что дает возможность ведения более сложной и долгой игры.

П`о

Хоть Демон и присутствует в подсознании дампира, он неактивен. Будучи не таким опасным, как Демон, управляющий Гуй-дзин, Демон

дампира лишь подталкивает к чудовищности.

Все дампиры начинают игру с одним очком П`о. Уровень П`о может повыситься, если дампир будет забывать о своей человеческой составляющей слишком часто и слишком сильно. Каждый раз, как дампир проваливает бросок на Греховность (смотри Достоинства ниже), он получает очко П`о. Каждое очко постоянного П`о понижает максимальную Человечность на один, поэтому ни один дампир не может иметь Человечность выше девяти, из-за начального очка П`о.

В отличие о Гуй-дзин дампиры не могут впасть в состояние души Тени. Но Демон может нашептывать угрозы и обещания, и дампир должен учиться подавлять это. Каждый раз, как игрок делает бросок на любую Добродетель, Мастер делает бросок П`о со сложностью 6, и каждый успех убирает один успех из броска на Добродетель.

Дампиры, как и Гуй-дзин, получают от П`о Ци Демона и могут использовать его на те же цели – увеличение силы или скорости, отращивание клыков, усиление Сил и так далее. Как обычно, дампир не может потратить за раунд Ци Демона больше, чем у него есть Выносливости. И, поскольку Демон дампиров не настолько силен, как у Гуй-дзин, дампиры бросают только один кубик на восстановление Ци Демона каждый вечер, вне зависимости от П`о – демонические силы дампиров восстанавливаются медленно и непостоянно. Этот бросок обычно делается на закате.

Дампиры со значением П`о равным или большим, чем 3, в случае гибели могут стать Гуй-дзин. И это вряд ли можно назвать благословением.

Добродетели и Ци

В дополнение к Человечности, дампиры получают Добродетели Греховность, Самоконтроль и Храбрость. Греховность хранит от соблазнительных нашептываний Демона и поддерживает связь дампира с его человеческой сущностью, Самоконтроль защищает от души Огня, Храбрость – от души Волн. Эти действия просчитываются так, как если бы дампир был Кин-дзин. (Смотри **Vampire : The Masquerade**, страницы 133-134.)

Однако дампир - не простой смертный. Он создание горящей, волнующейся энергии Ци. Как и Ши, охотники за нечистью, дампиры могут использовать Ци, чтобы исполнять невероятные вещи. Количество доступного Ци определяется Самоконтролем и Храбростью – Инь Ци от Самоконтроля и Ян Ци от Храбрости. Конечно, обычно дампир имеет только 10 единиц Ци – он не может управлять своим Ци также эффективно, как настоящий Гуй-дзин. Таким образом, дампир с Самоконтролем 3 и Храбростью 4 обнаруживает, что может пользоваться только 7 единицами Ци, хоть его тело и хранит 10.

Использование Ци влияет на дампира так же, как и на смертного. За каждые две использованные единицы Ци дампир теряет одну единицу здоровья от дробящего урона. Дампир не может иметь Ци больше уровня своих Добродетелей, не сделав броска на Выносливость со сложностью 9. Если получится – каждый успех позволяет принять одну единицу энергии сверх нормы, но будет стоить и уровня здоровья (урон непоглощаемый и летальный) и заставляет сделать бросок на Греховность со сложностью 8 на потерю Человечности, потому что дампир буквально кипит энергией. Дампир может использовать только одну единицу Ци за ход – способность Гуй-дзин использовать большие количества Ци одновременно за пределами возможностей смертного тела дампиров.

Дампиры не ограничены в восстановлении Ци только отдыхом. Он может поглощать Ци других, также, как и вампир. Чтобы сделать это дампир должен пожирать плоть. Они не может получать Ци через кровь, дыхание или из Драконьих Гнезд, поскольку они не могут достаточно для этого просветлиться. Каждая единица здоровья, «пожранная» у жертвы восстанавливает одну единицу Ци и здоровья дампира.

Обычное использование Ци вне Сил – оживление, Призрачное Око и так далее – дампиру недоступно. Поскольку дампир – не проклятая душа, запертая в мертвом теле, духовные способности Призрачное Око и Око Жизни им недоступны. Дампирам нужны еда, вода и сон, как и обычным смертным. Им не нужно оживлять себя при помощи Ци, хоть дампир и может использовать одну единицу Ци чтобы подавить голод, жажду и усталость на день.

Дампиры не страдают от дисбаланса Ци как Гуй-дзин. Однако они уязвимы для искусственно вызванного дисбаланса, от Сил и других эффектов, как и другие.

Создание дампира – персонажа

Черта	**Начальные значения**	**За свободные очки**	**За очки опыта**
Атрибуты	7/5/3 очка	5 за очко	Тек. значение х 4
Способности	13/9/5 очка	2 за очко	Тек. значение х 2 (3 за новую)
Силы	1 очко	10 за очко	Тек. значение х 15 (20 за новую)
Добродетели	7 очков	2 за очко	Тек. значение х2
Человечность	Греховность + Самоконтроль	1 за очко	Тек. значение х2
Сила Воли	Храбрость	1 за очко	Тек. значение х2

Начальные свободные очки: 15

Сила Воли

Дампир начинает с Силой Воли, равной значению суммы его Греховности и Самоконтроля. Повышение идет обычным методом – одно свободное очко за очко или текущее значение, умноженное на 2, за очки опыта. Сила Воли используется для всех ее задач – Силы, защита от ментального воздействия, улучшение физических возможностей – также, как ее используют Гуй-дзин.

Ментальная стойкость сверхъестественного существа естественна для дампира, и они могут сопротивляться различным сверхъестественным воздействиям также, как вампиры, маги и призраки и тому подобные. Любая сила, с помощью которой на Шэнь влиять сложнее, чем на смертных, или может быть отражена сверхъестественными существами, ограничивается так же, когда используется на дампире.

Достоинства и Недостатки

Логично, что многие недостатки и преимущества, естественные для Гуй-дзин, недоступны для живых (преимущественно) дампиров. Например, дампирам недоступны такие Недостатки, как Порча, Чужое тело или Мстительные предки. Также, им запрещены те Достоинства и Недостатки, что запрещены для Гуй-дзин.

Недостаток Акума может быть взят. В этом случае дампир признается предателем и отступником, хотя немногие живут после этого долго.

Здоровье

Дампиры имеют столько же уровней здоровья, что и обычный человек или Гуй-дзин. Однако, частично мертвые тела обеспечивают им нечеловеческую сопротивляемость. В игромеханических терминах, дампир может полностью поглотить летальный урон, так же, как и дробящий урон. Дампиры не получают половину урона от дробящих ударов, как истинные вампиры. Также, у дампиров проблемы с огненными и магическими атаками, как и у Гуй-дзин. Эти атаки непоглощаемы, и могут быть остановлены только специальными возможностями. Солнечный свет не вредит дампирам, но может быть неприятен.

Полуживая плоть дампиров не самоизлечивается со временем. Дампир лечится как обычный смертный (смотри **Vampire : The Masquerade** , страница 219), хоть это и занимает достаточно много времени. Гораздо полезнее использовать для лечения Ци. Дампир использует Ци для лечения также, как и Гуй-дзин – одна единица Ци лечит одну единицу урона, пять единиц Ци лечит одну единицу

непоглощаемых повреждений. Конечно же, дампир может получать обычные повреждения от использования Ци, но это с легкостью решается отдыхом. Таким образом, раны дампира закрываются, сам он истощен, но полностью здоров.

Как только уровень здоровья дампира опускается ниже Потери Сознания, он быстро умирает. Как и любой смертный, дампир может и должен умереть от кровопотери, шока и повреждения жизненно важных органов. Однако, дампир может выдержать то, что немедленно убьет смертного. Если дампир изранен до Потери Сознания и получил сверх него летальное ранение, сделайте бросок на Выносливость со сложностью 9. Успех означает, что дампир чудесным образом уцепился за жизнь и лишь потерял сознание. Непоглощаемый урон сверх Потери Сознания автоматически его убивает, и враг, зная устойчивость дампира, может принять меры, чтобы убедиться в смерти Ходящего в Тени. Но, если дампир изрешечен пулями и брошен умирать, он может выжить, чтобы отомстить ничего не подозревающим врагам.

Дампиры не стареют, как обычные смертные. Дойдя до зрелого возраста, дампиры перестают стареть, но десять прожитых лет старят его на год. Для дампира отнюдь не необычно вести активную и продуктивную жизнь в течение века или двух, если не вмешиваются катастрофы, раны или тяжесть прожитых лет. Ходят слухи о дампирах, которым больше 300 лет. Однако, для игр дампирам следует быть в возрасте от 25 до 50 лет, будучи на вид от 18 до 23 лет.

Небольшие уточнения

Хоть новые персонажи и добавлены, чтобы сделать Срединное Царство более космополитичным и разнообразным местом, не все примут их в том духе, предлагаемом нами. Вы их знаете – это маньяки, желающие играть получившими Становление Оборотнями-Магами-Подменышами с Истинной Верой. Чтобы положить этому конец и оставить Срединное Царство загадочным, а не совершенно странным, придерживайтесь этих советов.

Хенгейокай и другие Шэнь не могут стать Гуй-дзин. Хенгейокай хоть и отправляются изредка в Йоми после смерти, не возрождаются в своих прежних телах. Они уже существа более духовные, чем плотские. И скорее всего вернутся в цикл как новый (и «нормальный») Хенгейокай, а не будут проводить много времени в мирах Повелителей Яма. Также, восстание из мертвых убивает Аватар мага. Возможен Гуй-дзин, бывший магом, но владеть какой-либо Сферой он не будет. Естественно, призраки уже мертвы. И если они как-то возродятся в мертвом теле, как Гуй-дзин, то они и будут Гуй-дзин. Арканои будут потеряны, и получены Силы. Сянь, как и Хенгейокай, создания духа, и им назначена судьба, отличная от поглощения плоти под кровавой луной Токио.

Хоть дампир и может стать «охотником на вампиров», нам сложно представить Ши, который проявит желание взять себе в ученики отродье чудовища и будет наставлять его в своих искусствах. Если Мастер не полностью стукнутый, дампир не сможет изучать Цяо[2] или начать игру с расстановкой Атрибутов 8/6/3. Это не невозможно физически, но необходимость определенных тренировок - не стоит забывать и о поиске учителя, желающего этого, - указывает на то, что дампиров - Ши еще никогда не существовало. Мастера, мы готовы поклясться, что хоть один из игроков попросит разрешения быть «одним единственным», раз это не запрещено технически. Просто скажите нет, если вы только не ведете очень, очень кинематичную игру.

Для получения большего количества информации о дампирах смотрите книгу **Dhampyr**, она же – **Half - damned Dhampyr**.

Юйлан-дзин

Не все души, сбежавшие из Йоми, имеют возможность вернуться в свои прежние тела. Будучи искалеченными ветрами Йоми, некоторые души обнаруживают, что не могут быстро привязаться к материальному миру. Эти блуждающие призраки должны занимать чужие тела, чтобы вершить свои дела среди смертных.

Юйлан-дзин – это Гуй-дзин, меняющие тела. Или из-за нехватки силы духа, или из-за нагрузок Преисподней, Юйлан-дзин попадают в повторяющийся цикл смерти и возрождения. Когда Юйлан-дзин «умирает», или «переходит», его душа отправляется на поиски другого носителя. Прежнее тело, покалеченное уходом души Юйлан-дзин, более использовать невозможно. Юйлан-дзин не имеет возможности выбрать новое тело. Более того, ходят рассказы, что у Юйлан-дзин есть неприятная возможность обнаружить себя в теле гайдзина. П`о, разозленное и ищущее дом, просто находит подходящий труп и Юйлан-дзин воскресает вновь. Личность, память и отличительные черты сохраняются, но Странствующий Дух может обнаружить, что воспоминания затуманены и разрозненны. Старые друзья и союзники могут оказаться в сотнях миль от него, и предметы материального мира не захватываются с собой, когда дух занимает новое тело. Поэтому, Юйлан-дзин приходится каждый раз начинать жизнь сначала.

Немногие Юйлан-дзин достаточно возвышаются над условиями своего существования, чтобы пройти свои дхармические пути. Вместо этого они проживают множество не-жизней, их воспоминания расплываются, а личность размывается в потоках времени. Только с невероятным усилием Юйлан-дзин может вспомнить кто он и что делает. Однако очень часто не-жизнь – просто вечность переходов от

роли к роли, без понимания или надежды на избавление.

Общество Юйлан-дзин

На первый взгляд, отличить Юйлан-дзин и Гуй-дзин невозможно. Действительно, оба они – восставшие мертвецы, оба они вернулись из Йоми, чтобы платить кармические долги. Более того, молодой Юйлан-дзин похож на Гуй-дзин во всех чертах, и может даже войти в Двор или семью.

Как только Юйлан-дзин «умирает», его истинная природа становится очевидной. Вместо того, чтобы парить поблизости и вернуться после Малой Смерти, дух Юйлан-дзин бродит, пока не найдет новый подходящий носитель. Естественно, в таком случае натура Юйлан-дзин и становится явной. Хотя многие молодые Бегающие Обезьяны и ученики не слышали об Юйлан-дзин, многие старейшины, без сомнения, с ними сталкивались, и Юйлан-дзин обнаруживает себя лишенным места во Дворе и семье – тот, кто не имеет постоянного тела не может иметь пристойных и ответственных дел.

Поскольку они не могут оставаться во Дворе, Юйлан-дзин образовывают свои общества. В частности, Юйлан-дзин берут себе имя, которое остается неизменным от жизни к жизни, в то время как тела оказываются разными. Таким образом, чтобы один Юйлан-дзин мог узнать другого, они обращаются друг к другу по этим принятым именам, часто начинающихся с «Юйлан», чтобы Странствующий Дух можно было отличить от Гуй-дзин – Юйлан Хо или Юйлан Ши. С помощью этого идентификатора, который сохраняется от тела к телу, Странствующие Духи поддерживают контакты. К сожалению, когда Юйлан-дзин умирает, нет никакой возможности определить, какое тело он займет и как далеко оно будет. В результате, Юйлан-дзин может с легкостью обнаружить себя в нескольких милях от своих сотоварищей. Учитывая эту проблему, Юйлан-дзин не образуют крепких уз или прочных сообществ, а ведут бродячие не-жизни, где репутация ценится больше личного взаимодействия. Среди Юйлан-дзин ходят слухи о Странствующих Духах, что завершили свои великие дела или находились в одном и том

же теле очень долго.

Персонаж Юйлан-дзин

Поскольку Юйлан-дзин – это Гуй-дзин, но меняющий тела, создание персонажа не слишком различается. Сложности доставляет лишь смена тел. Персонаж Юйлан-дзин создается так же, как и Гуй-дзин, но с небольшими исключениями. За исключением некоторых особенностей, указанных ниже, создание персонажа и действие способностей такое же, как у обычного Гуй-дзин.

Обнаружение Юйлан-дзин

В принципе, Юйлан-дзин похож на любого другого Катаяна – видимых отличий от других Гуй-дзин нет, за исключением смены тел.

Однако, душа Юйлан-дзин отмечена и примечательна своим путешествием через Преисподнюю, а также последующей травмирующей сменой тел. То есть, меняя тело, Юйлан-дзин теряет небольшую часть души. В результате, некоторые Силы Души могут казать на Юйлан-дзин. Возможность Взращивания «Исследование», возможность Обязательства «Связь Душ» и возможность Ци`ю Ма «Очищение» могут определить Странствующего Духа, если при броске на определение набрано три и более успехов в соответствующей Силе. Так или иначе, но определение Странствующего Духа как чего-то иного зависит от оккультных знаний исследующего Гуй-дзин.

Концепция

Концепция Юйлан-дзин не слишком отличается от Гуй-дзин. Разница есть в необходимости описать некоторые дополнительные особенности. Были ли у Юйлан-дзин другие жизни или это его первое Второе Дыхание? Что привело Юйлан-дзин к его Дхарме? Занимает ли Юйлан-дзин какое-то место в обществе Гуй-дзин или его раскрыли? Есть ли у Странствующего Духа семья и друзья или он решил порвать с ними? Неизбежная необходимость смены тел заставляет Юйлан-дзин подумать над этими вопросами.

Сила Воли

Искалеченная ветрами Ада, душа Юйлан-дзин не имеет защиты, обычной для Гуй-дзин. В результате, новосозданный Юйлан-дзин должен иметь Силу Воли примерно от 3 до 5.

Дхарма

Странствующий Дух может выбрать любую Дхарму, доступную для Гуй-дзин, но частая смена тел не дает ему хорошо развиться. Стоит особо заметить, что Дхарма Тысяча Шепотов сложна для Юйлан-дзин. Несмотря на смену тел, Странствующий Дух не исполняет заветы этой Дхармы – Тысяча Шепотов требует изучить все в избранной жизни, прежде чем завершить ее. Но Юйлан-дзин часто приходится завершать жизни, не изучив их до конца.

Обмен тел

Вне зависимости от возможностей или желания, Юйлан-дзин рано или поздно обнаруживают, что меняют тела. Есть некоторые причины, по которым Юйлан-дзин может уйти из занимаемого ныне тела. Хоть переход и вызывается разными причинами, результат всегда один.

Странствующий Дух переходит, когда :

- Его временная Сила Воли падает до нуля
- Его временное Ци любого типа полностью израсходовано
- Он переживает Малую Смерть

После Окончательной Смерти поиск нового тела не происходит – его душа принадлежит Йоми.

Как только Юйлан-дзин переходит, его тело падает на землю, полностью и окончательно мертвым. Оно разлагается, как и любой труп его возраста (если тело было занято 150 лет назад, то и выглядеть оно будет, как стопядитесятилетний труп). Душа улетает в Зеркальные Земли, блуждая в Аду днями и неделями, пока не найдется подходящий труп. (Мастера могут провести персонажа по Тысяче Преисподен, если они не против немного передохнуть от вождения группы или хотят провести игру один на один).

Поскольку душа Юйлан-дзин имела когда-то настоящее тело, она будет искать похожее. Действительно, крайне редко душа вселяется в тело другого пола или с кардинально отличающимися физическими данными. Таким образом, Юйлан-дзин не меняют свои Атрибуты или физические Достоинства и Недостатки при смене тел, если только этого не желает Мастер.

Путешествие в мирах духов и смена тела влияет на память и личность Юйлан-дзин. Часто, сменив тело, он испытывает дезориентацию и теряет немного памяти. Это может длиться сутки или быть постоянным. Когда Юйлан-дзин входит в новое тело, сделайте бросок на Силу Воли со сложностью 7. Если наберется менее пяти успехов, то он испытывает потерю памяти. А все Способности, но не Добродетели или Силы, со значением выше, чем у Силы Воли, уменьшаются на единицу. Если набирается менее трех успехов, то Странствующий Дух теряет одну постоянную единицу Силы Воли –

медленное скольжение в Забвение усиливается по мере того, как душа оказывается неспособной держаться за материальный мир. Если бросок полностью провален, то не только теряются Способности, но по возвращении в мир живых Юйлан-дзин получает полную амнезию, самое меньшее на ночь или больше, если так сложатся обстоятельства.

Смена тела влияет не только на память, но и на дхармическое развитие. Когда бы Юйлан-дзин не перешел, он теряет единицу Дхармы. Если значение Дхармы уже равно нулю, то душа изгоняется с Земли и уничтожается. Юйлан-дзин не всегда входит в новую оболочку в состоянии души Тени – игрок делает обычный бросок на определение, кто будет доминировать, Хунь или П`о, когда Юйлан-дзин возвращается.

Обретение дома

Согласно записям Людей Заката, Юйлан-дзин может, хоть и с большим трудом, найти окончательное пристанище. Пак Юйлан Ми-дзё, в прошлом из Зеленых Дворов, предположительно сумела исцелить свою душу, используя Силы Души, ведя аскетическую жизнь и омываясь в священном источнике. Уже не будучи Странствующим Духом, она осела в Сингапуре, где и жила, пока не погибла от рук завистливого врага.

Мастера могут использовать такие истории для мотивации персонажей Юйлан-дзин в разных хрониках. Хоть смена тел и имеет преимущества, вроде оставления позади старых долгов и врагов, постоянная потеря памяти и друзей со временем начинает раздражать. Тяга к исцелению души и превращению в истинного Гуй-дзин может манить Юйлан-дзин так же, как Каинита манит Голконда.

Акума

Избегаемые и поносимые всеми добропорядочными Гуй-дзин, акума – истинные демоны. Настолько испорченные и растленные, что избавления для них не существует. Отвергшие все задачи, которые пред ними могли быть поставлены Небесами. Это распространенное мнение, провозглашенное Предками Дворов. Ярлык акума, во многих случаях, просто удобное обозначение для иностранца или Гуй-дзин, не вписывающегося в интриги Двора. Однако истинное значение – Гуй-дзин, что выбрал падение вместо просветления и отверг Дхарму ради обещаний, нашептываемых Повелителями Яма - в чем-то истинно.

Ставшие акума по вине политики - те, кто прибыл ко Двору издалека, или вызвавшие гнев традиционалистичных Предков. Часто на несчастного вообще нельзя никакой вины возложить, но его могут

назвать так за непокорность, неблагоразумное поведение или просто за обладание порченым Ци. В результате, Предки, ради обеспечения законности объявления кого-то акума, взывают к традициям и законам Двора, вспоминают различные прецеденты и старинные поверья. Никто даже и не задумывается, что акума может быть объявлен таковым просто из-за того, что рассердил Предка или оскорбил его чувства – новообъявленный акума обнаруживает себя в кругу врагов и, если спешно не покинет Двор, погибает от когтей других Гуй-дзин.

Слуги Повелителей Яма – истинные акума. Бывшие Гуй-дзин, служившие Небесам, они теперь демоны, запертые в мертвых телах и вынужденные жить за счет похищаемого Ци. Поскольку Небеса отвернулись от Гуй-дзин, естественно, что Гуй-дзин отвернутся от Небес. Другие акума становятся вассалами Повелитетей Яма ради могущества, престижа и прочих вещей, которых они не могут добиться сами – даже бессмертные, в погоне за просветлением, могут пасть пред жадностью и мелочностью. Продав свои души и услуги, эти акума обретают благоволение Повелителей Яма. А эти древние духи - весьма могущественные патроны.

Хоть они и могущественны, продавшиеся демонам акума не без недостатков. Фактически, служение Повелителям Яма лишает акума свободы. Акума может иметь невероятные силы, может повелевать людьми и вампирами, ему не нужно бояться просветления или падения, но фактически его воля ему не принадлежит. Акума должен выполнять приказы и желания его Повелителя Яма. А неудачник попросту становится примером для мотивации других.

Договора и служение

Надо хорошо постараться, чтобы попасть в услужение Повелителям Яма. Хоть они и всегда готовы растлить Гуй-дзин - возможность повернуть Людей Заката против их природного назначения никогда не

надоедает – не всякому вампиру есть что им предложить. Могущество? Повелители Яма и их подручные и так настолько могущественны, что ни один ученик и представить себе не может. Души? Души Гуй-дзин уже были заперты в Йоми, и Повелители Яма считают их своими по праву. Услуги – Гуй-дзин должен занимать достаточно высокий пост, чтобы иметь возможность сделать то, чего Повелителю и его слугам недоступно. Так договора и заключаются – Гуй-дзин обращается к Повелителю Яма или его представителю за помощью, а взамен обещает выполнять задания демонического Повелителя. Во многих случаях стороны преподносят друг другу символические дары. Повелитель Яма исполняет некоторые желания или дарит чего-нибудь, а Гуй-дзин преподносит некое сокровище или деяние, уже добытое или исполненное. После того, как сделка заключена, он становится акума по-настоящему.

Чтобы обеспечить лояльность, Повелитель Яма должен быть суров и недвусмысленнен. Так, они всегда выполняют свои части адских сделок. Обещание исполнения желаний заводит жадного Гуй-дзин все дальше в глубины Ада. Но они и неумолимы в наказании за ошибки – ни один акума не может даже и подумать об уклонении от служения, получив дары Преисподней. Что Повелитель Яма обещает, то он выполняет. Но вот что он пожелает взамен – уже другой вопрос.

Поскольку многие акума вызываются ради оказания простых услуг, Повелители Яма стараются, чтобы к ним обратились еще раз. Большинство договоров включают в себя временной фактор – вполне обычна помощь на время задания, как одноразовая инвестиция, или союзы на год и один день или даже на 99 лет (ученые Гуй-дзин предостерегают от таких сделок, косо поглядывая на соглашение Гонконга). Из-за этого ограничения во времени, Гуй-дзин, рассчитывающие на помощь Ада, становятся зависимыми от адских даров и возможностей, и должны восстанавливать их в обмен на новые услуги. Теоретически, Гуй-дзин может освободиться от «подработки на Ад», но обстоятельства, заставившие заключить договор, - желание чего-то иным путем недоступного – делает это невозможным. Подсевшему на мощь Ада пути назад нет.

Типичный договор начинается с того, что потенциальный акума ищет способ связаться с Повелителями Яма. На этом шаге многие Гуй-дзин погибают от рук адских служителей. Он должен продемонстрировать свою ценность и полезность для Повелителей Тысячи Преисподен. Это «собеседование» может выглядеть или как обзор достижений уже печально известного Гуй-дзин или как проверка потенциальной полезности рекрута. Если он имеет нужные возможности в данный отрезок времени, то контракт может быть заключен. В противном случае, Ци Гуй-дзин насыщает голодных рабов Повелителя Яма, а его душа возвращается в Тысячу Преисподен. Если вампир переживает эту стадию, то пути назад нет – он становится акума.

Распространение порчи

Вне Дворов существуют странствующие акума, те, кто распространяют знания и оказывают услуги вне большей части общества Гуй-дзин. Но их число невелико - заброшенных храмов, потерянных артефактов и скрываемых секретов не так уж и много. Так, эти «странствующие демоны» часто заключают сделки взаимопомощи, собирая тайное знание и деля его с адским боссом в обмен на силы для достижения цели. В конце концов, тайное знание секретов и слабостей может быть использовано нашедшим, скрыто ли оно или разделено. А накопление дополнительных услуг и возможностей всегда полезно. Эти акума редко проводят много времени в одном месте, поэтому они не задерживаются при Дворах достаточно долго, чтобы вызвать подозрения еще большие, чем обычно вызывают странствующие Гуй-дзин.

Конечно, Предки и Мандарины достаточно умны, чтобы ни один акума не мог прятаться вечно. И это тоже работает на пользу Повелителям Яма – акума, бегущий от Двора примет любую предложенную помощь. И эти демоны-в-бегах с легкостью заманиваются в новые сделки. Как только акума перестает быть полезным, погибнуть этому жалкому существу ничего не стоит. Таким образом, страхи Двора рассеиваются, даже если Повелители Яма намереваются набрать себе еще инструментов.

Персонажи – акума

Роль акума, как и других служителей Ада, для игроков не подходит – поиски просветления и избавления от проклятия Йоми для таких душ недоступны. Персонаж может соблазняться служителями Тысячи Преисподен, но Гуй-дзин, заключивший в конце концов договор, лишается любой надежды на искупление.

Но вот обязательства отброшены, и акума ищет новые возможности. Обычно, акума заключает договор с каким-то конкретным Повелителем Яма – знание позволяет набираться опыта и следовать постоянным целям. В свою очередь, каждый из Повелителей Яма имеет свои уникальные возможности. Индивидуальные возможности могут варьироваться, хотя они определяются особенностями каждого Лорда Демонов: Микабоси, Правитель Нечистого Города, может предложить технологически ориентированные возможности, а Тоу Му, королева ада Свежевания Заживо, обеспечивает способностями, направленными на пытки и причинение боли. Индивидуальные способности отдаются на откуп Мастеру. «Стандартного акума» не существует – каждый такой демон уникальный и опасный оппонент.

Практически все акума получают Силу Адские Кружева. Нужными подношениями Гуй-дзин может умилостивить Повелителей Яма и воззвать к ним за помощью во время нужды. Эти простые ритуалы

составляют основу Силы Демона, проклинаемого всеми законопослушными Гуй-дзин. Навыки Адских Кружев входят в практически каждый первый договор, и в отличие от других сил, знание этой Силы не временно. Но, однажды выученная, эта Сила может далее изучаться и развиваться обычным путем. Акума иногда учит основам этой Силы других, как силу, необходимую для правильного служения Повелителям Яма, вне зависимости от практикующего.

Мастерам рекомендуется использовать акума нечасто и осторожно. Объявленных акума немного, а настоящих демонопоклонников и того меньше. Акума – это не тот враг, которого можно запинать походя, на пути к другому противнику. Это скрытая угроза, гноящийся, злокачественный нарыв, который не замечают, пока становится не слишком поздно. Вся история может быть построена вокруг поиска одного единственного акума.

Еретические Дхармы

Хоть каждая Дхарма в анналах Гуй-дзин традиционно сопоставляется с Путями, не все вампиры следуют заветам Архата Сюэ. Более того, в местах, удаленных от центров цивилизации Гуй-дзин – Китая и Японии, - а иногда и в Царственных Дворах, что их Мандарины будут настойчиво отрицать, вампиры исповедуют верования, взятые из других культур. Ведомые путями философий, созданных века назад, эти вампиры проводят таинственные обряды и развивают необычные способности. Для обычного Гуй-дзин они выглядят опасными, распространяющими ересь. Когда их находят, на них охотятся, проклинают и объявляют акума. Но даже несмотря на это, уголки мира, что вдали от пределов Дворов Гуй-дзин и глаз смертных, привлекают изучающих эти эксцентричные пути.

Изучать ереси непросто – Гуй-дзин должен иметь соответствующую предрасположенность и учителя. Страх перед ересями означат, что главным учителем Бегающих Обезьян станет случайность. Недавно восставший ученик может быть обучаем альтернативной, возможно еретической Дхарме, если других Гуй-дзин рядом не окажется. Обученные традициям и обычаям вне Дворов, ученики еретиков часто бывают жестоко шокированы, попав в общество Гуй-дзин.

Правила для еретических Дхарм

Множество ересей основаны на смеси Добродетелей, вроде баланса между Хунь и П`о. В этом случае все броски Дхармы делаются исходя из их среднего значения, результат делится пополам с округлением в большую сторону.

Еретические Дхармы не имеют счастливых чисел, и Гуй-дзин, следующие им, получают лишь числа Пути от их Гороскопов. Это цена следования Дхарме без поддержки астрологии Дворов.

Развитие в еретических путях проходит так же, как и в любой другой Дхарме – все зависит от каприза Д`ен. Однако малочисленность следующих этими Дхармами означает, что и Предков среди них мало. В результате, еретики не могут рассчитывать на наставничество. Поэтому им приходится быстро идти вперед по просветлениям, которые они смогли достичь.

Больше информации об еретических Дхармах ищите в книге **Heresies of the Way**.

Пламя Возрождающегося Феникса (The Flame of the Rising Phoenix)

Добродетели – Хунь и Ян

Я прошел сквозь врата смерти И вышел чудовищем. Я перешел через порог жизни И вернулся человеком. – Ки Юэн, поэт Возрождающихся Фениксов.

Гуй-дзин когда-то были людьми; именно так – незавершенные дела, невыплаченные долги, непройденная карма вернули их в тела. В них они нашли свое место под Вселенским Колесом. И оставили прежние жизни ради поисков мудрости и просветления.

Но что подтверждает то, что Гуй-дзин были возвращены в мир смертных ради достижения новых целей? Нет, возражают Возрождающиеся Фениксы, истинная цель Катаян – завершить незавершенные дела, избавиться от кармического дисбаланса, взяв на себя чью-то бывшую роль и исправлять ошибки, приведшие к падению. Выплачивая долг, Гуй-дзин завершает прерванный жизненный цикл и выплачивает кармический долг, освобождаясь от цикла кармы.

Естественно, эта Дхарма объявлена Квинконксом и изучающими Ки Чуань еретической. Немертвые, как утверждают они, были возвращены

Небом ради новых целей и обязанностей. Но Возрождающиеся Фениксы возражают, что они были возвращены на Землю с новыми силами и вторым шансом завершения своих неоконченных жизней. Возможности Гуй-дзин, утверждают они, являются инструментами для прохождения кармического назначения. А Демон – наказание за ошибки прошлого. Превзойди Демона, мастерски овладей возможностями возрожденного тела, заверши дела своей смертной жизни, говорят Фениксы – и освободись от проклятого Цикла.

Странно, но немногие Гуй-дзин достигают высокого статуса или живут долго, следуя этим путем. Многие утверждают, что это из-за того, что этот путь не способствует духовному развитию – его философия порочна. Но другие отмечают, что самые выдающиеся и просветленные из Фениксов могут неожиданно бесследно пропасть из общества Гуй-дзин. Судьба этих старейшин остается загадкой, и никакая ворожба не может удостоверить их смерть. Но, в то же время, Фениксы испытывают гонения, более из-за нехватки политического веса, чем от философии.

Типичный Возрождающийся Феникс – оплот надежды и сочувствия. Желающий вернуть смертность, он наслаждается эмоциями прошлой жизни. Каждый из них сражается, чтобы найти свое место в схемах Небес и занять его. Они неизбежно возвращаются в свои дома и семьи, занимая роли на периферии прежних жизней, пытаясь достичь своих целей. Однако некоторые обзаводятся последователями из своей семьи, предоставляя им поддержку, и ища, тем временем, способ обойти проклятие и вновь стать смертными. К сожалению, голод и фальшь жизни в вампирском состоянии неизбежно ведет к конфликту и трагедии.

Обучение

Возрождающиеся Фениксы не проходят определенного обучения из-за недостатка Бодхисаттв этого пути. Многие развивают интуицию и мистицизм, чтобы понять свои нужды и влечения, и понять, что они сделали в жизни не так. Обычен и культ предков, поскольку Возрождающиеся Фениксы ищут мудрости у своих старых родичей.

Каждый Феникс должен распознать свою внутреннюю природу и удовлетворить ее, чтобы вернуть смертность. Однако у Фениксов есть и кое-что общее. Ученикам рекомендуется найти свои семьи и друзей, чтобы сохранить человечность. Фениксы также развивают самоконтроль, чтобы избежать соблазнов Демона, и развивают энергии Ян, чтобы приблизить себя к подобию жизни.

Слабости

Жизнь Возрождающихся Фениксов трагична. Демон, дисбаланс в душе и чудовищный голод ведут к уничтожению друзей, семей и союзников. Попытки занять место в обществе смертных обречены на провал из-за ограничений Гуй-дзин. Многие оставляют надежду и

меняют свои убеждения после уничтожения своих семей. Хуже того, недостаток Бодхисаттв этого пути делает Фениксов легкими целями для преследования. Дворы быстро объявляют их отступниками, беря эту нехватку в доказательство того, что этот путь ошибочен в основе своей.

Привязанности

Человечество, золотой цвет и Восточный Путь.

Благоприятные знамения и символы

Райские птицы, чистое небо, празднования рождения, вертящиеся волчки, ястребы[3].

Концепции

Лавочник, профессор, студент, поэт, артист, государственный служащий.

Цитата

Даже в смерти я делаю все хорошо. Очень хорошо.

Заповеди

1. Вернись в мир, откуда ты пришел.
2. Раздай долги смертной жизни.
3. Помоги другим познать уникальность человечества.
4. Борись с Демоном и отрицай чудовищность.
5. Не живи на грани или в балансе. Просто живи правильно.
6. Пробуждай тех, кто избегает развития. Жизнь – источник опыта.
7. Не отрицай радостей и печалей жизни.
8. Вернись на пути смертных, стань снова человеком.

Пути соперников

Тигры-Дьяволы. Становясь монстрами, они теряют свои человеческие души.

Блистательные Журавли. Ошибки – инструменты познания, а не причины для наказания.

Песня Тени. Смерть не несет загадок, что не произрастают из жизни.

Тысяча Шепотов. Нет необходимости жить тысячу жизней, если они не имеют значения для одной.

Бьющиеся Драконы. Подражающий человеку – не человек.

Каиниты. Ни сожалений, ни возвращения. Они должны умереть, чтобы обрести шанс на новую жизнь.

Буря Внутреннего Фокуса (The Tempest of Inward Focus)
Добродетель – Баланс

Разве в оке бури нет спокойствия? А пустота разве не определяется по тому, что ее окружает? На ветру будь спокоен. В спокойствии будь свободен. – Со-и Вэнь-ли, хронист Фокусов.

Напряжение и биение, настойчивость и неистовство: огонь Ян и холод Инь ведут Гуй-дзин, в то время как тяга к искуплению сражается с ветрами Йоми. Фокусы хорошо понимают все силы, что свиваются в каждом Гуй-дзин. Противопоставляя их друг другу, Фокусы ищут спокойствия в эпицентре хаоса.

Ведомая беспокойством и души и Ци, первая Бодхисаттва этой Дхармы неожиданно получила просветление через отрицание. Неспособная найти ответы в учениях Сюэ, она изучала экзотические учения дальних стран. Собирая информацию, открытую духами и демонами, она боролась за достижение понимания, которое вечно ускользало от нее. В конце концов, она отринула все Дхармы, действуя так, как ей было необходимо, отзываясь на особенности мира вокруг нее. Сражаясь с демонами, что насмехались над пустотой ее души, она осознала пустоту как центр ее учений и опыта. И на нее снизошло просветление.

Окруженные бурей хаоса, Фокусы наслаждаются покоем внутри нее. Каждый правильно расположенный элемент становится частью Цикла. Цикл содержит все сущее. Ничья правда не ведет к просветлению. Свет рождает тени, что ведут к пониманию. Наблюдая

синергию противоположных сил, Фокусы изучают, что лежит вне этих сил. Инь переходит в Ян, а две души бьются. Но в них Фокусы находят покой.

Фокусы действуют познанием и спокойствием. Все в мире заслуживает познания, но только через недеяние[4]. Следование только прямому пути ведет к неудаче в попытке достижения разнообразия. В результате, Фокусы изучают множество вещей, ища парадоксы и противоречия в сущем. Через эти дилеммы Фокусы вырабатывают обособленную точку зрения, видя истину в несопоставимом.

Нельзя бесспорно назвать Фокусов дилетантами. Поиск точки, из которой четко видится все сущее определенно стоит выдержки. Более того, Фокусы стремятся познать одновременно многое, поскольку только непревзойденное мастерство приносит полное познание. Однако практикующий Внутренний Фокус всегда действует обдуманно, желая перенять каждую деталь знания, со всеми его дополнениями и противоположностями, прежде чем что-то предпринять. Так, Фокусы показывают навыки и познания во многих сферах, хотя только действительно старые хоть в чем-то становятся экспертами.

Обширные знания подразумевают соответствующее обучение. Фокусы идут от учителя к учителю, всегда ища новых менторов. Всякий, кто открывает новые перспективы или антагонистичную философию, будь это человек, дух или вампир, может быть инструктором. Если новый навык или Сила изучены, они не забываются. Вместо этого Фокусы ищут больше различий и противопоставлений, добавляя их к бурному вихрю сталкивающихся идеологий, что дает точку зрения над каждой из них. Обычные способности, оккультные знания и разнообразные Силы являются ключами для прохождения через иллюзии сталкивающихся истин.

Духи и люди – две разные стороны одного мира. Тень и ветер сражаются за доминирование, но учат важным урокам. Вместо сосредоточения на одной из природных сторон Гуй-дзин, Фокусы обращают внимание на Силы, что управляют душой и разумом. В конце концов, они ищут способ стать выше чем человек или вампир, дух или плоть. Они утверждают, что лежащее за вратам просветления не меньше самой вселенной. И Фокусы стремятся стать вселенной.

Обучение

Фокусы стремятся укротить свои дикие демонические натуры медитацией, физическими тренировками и дисциплиной. Бичевание и умерщвление плоти вполне обычно для этого пути, хоть неумеренность и лишает силы духа. Фокусы стремятся и понять своего Демона, даже развивая Хунь. Они видят необходимость объединения всех частей своих душ. Энергии Инь и Ян бурлят в плоти Фокусов, что ищут баланса в сталкивании двух противоположных сил, ведя себя к новым высотам

сталкивания энергий.

Сдержанность – лозунг Фокусов. Тщательно ограниченные и контролируемые, они пробуют любой опыт, но не углубляются ни во что. Такие действия можно считать поверхностными, но Фокусы знают, что любые перегибы ведут к слабости, а затем – к падению, что было уже доказано Ван Сянь в их тяге к Ци. Кроме того, многие Фокусы изучают Ци`ю Ма, используя Слезы Дракона, чтобы притушить пламя Демона.

Слабости

Двигаясь одновременно в разных направлениях, Фокусы остаются на месте, отказываясь принять хотя бы одно. Хоть такая сдержанность и служит своей цели, Фокусы часто становятся колеблющимися или нуждающимися в уверенности. Вместо принятия изменений и крайностей, Фокусы стремятся к стабильности и спокойствию – но за счет истинного стимула.

По сути, Фокусы лишены динамики. Неспособные полностью принять что-то новое, несхожее или иллюзорное, они отстают на шаг от всего мира. Их аскетизм и примитивный стиль жизни только подтверждают это. Противопоставление энергий не дает развить мастерство владения хотя бы одной. Без фокусировки и движения, Фокусы не развиваются.

Не принимая крайности, что ведут совершенно противоположный путь Тысячи Шепотов, Фокусы ищут другой способ баланса. К сожалению для них, этот путь опровергается фактом, что истинный, потрясающей значимости взгляд отвергается требованиями Внутреннего Фокуса. Многоножки показывают себя ярко и мощно, а Фокусы могут утвердить себя через минимализм и отрицание.

Привязанности

Физический мир, серый цвет и Центральный Путь.

Благоприятные знамения и символы

Циклоны, мандалы, спирали, взрывающиеся фейерверки, круги на воде.

Концепции

Аскет, монах, учитель, слуга, философ, работник, поэт, лунатик.

Цитата

Я – спокойствие муссона и его сильнейший порыв.

Заповеди

1. Собери все рядом и сделай это частью себя.
2. Сбалансируй нужды и желания, противопоставляя их, чтобы они боролись друг с другом.
3. Никогда не избегай источника своей натуры.
4. Реализуй потенциал обучения от всех людей.
5. Помни уроки прошлого, употреби их в будущем.
6. Будь последователен в наградах и наказаниях.
7. Учи других добродетелям мира и сдержанности.
8. Неси гармонию в миры духов, сбалансировав мир живых.

Пути соперников

Тигры–Дьяволы. Их потворство падению вечно.

Блистательные Журавли. Путь настолько ограниченный, что не может принять красоту дикости.

Песня Тени. Однажды мертвый, дважды обманувшийся.

Тысяча Шепотов. Крайности перемен ведут к хаосу. Жизнь без прошлого не несет уроков.

Бьющиеся Драконы. Огонь, заключенный в себе сжигает.

Каиниты. Сама их кровь вопиет от дисбаланса. Проливай ее впредь, чтобы вернуть ее в Цикл. Затем принеси им знание.

Лик Богов (The Face of Gods)
Добродетели – Хунь и П`о

Даже боги имеют свои начало и конец. Какую сторону ты изберешь, о праведный? – О, Небесная Игла.

Некоторые учения рассказывают о Колесе Реинкарнации, переходе от одной формы существования к другой в зависимости от кармы. Нечестивые спускаются вниз, пока не станут зверем. Для чистых и праведных наградой становится божественность. Даже боги – объекты кармы, и могут пасть, становясь людьми. Или чудовищами.

Божественные откровения безумного поэта О повествуют о богах Тысячи Преисподен и о великих сущностях небесных сфер. В Красной Книге Железного Моста, О раскрывает сокровенные тайны Йоми. В Небесной Игле он описывает воспоминания о божественности. Воодушевленные этими работами, некоторые Гуй-дзин видят свое

состояние не проклятием, но благословением. Находясь на полпути от человека к богу, Божественные стремятся занять свое законное место на Небесах.

Согласно учению Божественных, двойственная душа – больше, чем разделенные демоны. Наоборот, Хунь и П`о – напоминание о когда-то имевшейся божественности. Бывшие когда-то людьми, Божественные возрождаются после смерти, благословенные бессмертием, одаренные могуществом вкупе с безмерными желаниями. Желающий вернуть божественность должен найти источник божественной силы. И это означает – быть связующим звеном между огнем божественных страстей и осведомленностью о зарождающемся всемогуществе. Взывая к вселенским энергиям Инь и Ян, Божественные изменяют вселенную вокруг себя, желая достичь совершенства.

Неудивительно, что вокруг Ликов Богов разрастаются культы смертных. Божественные это только поощряют, доходя до создания дампиров и используя сверхъестественные способности для помощи своим служителям. В конце концов, эти последователи – источник Ци, а некоторые Божественные замечают, что вера смертных дает более изысканную и насыщенную Ци, чем кровь. В конечном счете, цель этих культов – накопление все большего количества Ци, чтобы можно было снова попробовать взойти на небесный трон.

Странствуя среди смертных, Божественные окружают себя тайнами и благодатью. Божественные - боги среди людей - не намерены скрывать свою природу. Более того, они командуют людьми, они гневаются на людей, они помогают людям. Люди – питание, любовники, слуги и союзники. В обмен на почитание и поклонение, Божественные обеспечивают стабильность, престиж и могущество для культистов. Какой бог может быть убедительнее того, кто лично ходит среди своих верующих, жалуя награды и благодать?

Обучение

Воспитание нового Лика Богов начинается тогда, когда уже существующий Божественный берет на себя задачу раскрыть правду о божественности другим. Божественные делятся философскими и

оккультными знаниями и обучают управлению энергиями своего временного тела. Также обучают изысканным манерам и этикету, поскольку Божественные должны заботиться о своих смертных последователях.

Слабости

Божественных отличает надменность и капризность. Убежденные в своей высокой судьбе, они находят мысль о жизни в качестве проклятых созданий невыносимой. Представителей других Дхарм они считают заблуждающимися мистиками, что теряют шансы на истинное величие. Отсюда, естественно, возникают трения. Когда Божественный великодушен, он распространяет благодать, но и его божественный гнев обрушивается как на врагов, так и на союзников. Из-за этого мало кто доверяет или соглашается сотрудничать с последователями этой Дхармы. А некоторые Гуй-дзин втайне боятся, что Божественные могут быть правы…

Привязанности

Небесные Сферы, фиолетовый цвет и Южный Путь.

Благоприятные знамения и символы

Храмовые церемонии, курящийся фимиам и горящие свечи, падающие звезды.

Концепции

Священник, культист, преступник, маг, психолог, традиционалист, почитаемый предок.

Цитата

Ты пришел, чтобы принять мою благодать или испытать мой гнев?

Заповеди

1. Развивай свою божественную природу.
2. Развивай как свое божественное, так и демоническое сознание.
3. Принимай поклонение смертных, но и отвечай на их молитвы.
4. Используй Ци, чтобы твое мертвое тело вновь обрело божественность.
5. Следуй догматам своего Божественного Гласа, и твои Божественные Желания будут исполнены.
6. Посети Небеса, чтобы вспомнить, что ты потерял.
7. Используй ритуалы и традиции, чтобы усилить свою суть.
8. Общайся с духами, слушай их новости с Небес.

Пути противников

Тигры–Дьяволы. Оковы ужаса порабощают как монстра, так и жертву.

Блистательные Журавли. Зачем нужно быть посланцем Небес, когда можно быть богом?

Песня Тени. Владения бессмертных не лежат в смерти.

Тысяча Шепотов. Вы можете быть тысячью разных богов.

Бьющиеся Драконы. Потворство желаниям приходит только с ответственностью.

Каиниты. Прокляты богами, а не вознесены.

Дух Живой Земли (The Spirit of the Living Earth)
Добродетели – Инь и Ян

Духи, облаченные в плоть, духи в меняющемся мире. Как мы можем превзойти себя, если мы скованы? Не дыша идем сквозь огонь. Дух вечен. – мантра Живой Земли.

Вернувшиеся из-за границ смерти, получившие видение и ощущение эфемерного, Гуй-дзин неразрывно связаны с духами. Если правильно посмотреть, все вещи и создания имеют духов – деревья, камни, дома, птицы, лисы, ящеры, реки, рощи и горы. Сама Земля – дух, полный невероятной энергии, что дает жизнь шарику жалкого праха. Только умилостивляя этих духов можно добиться их помощи.

Следуя анимистическим религиям и учению Синто, Духи Живой Земли утверждают, что Гуй-дзин должны открыться духам вокруг себя. Мир – сложная иллюзия, что скрывает за собой истинную силу духов. Слушая духов и проводя соответствующие ритуалы, Гуй-дзин может избежать ловушек двойной души в мертвой плоти. Чествуйте духов, и относитесь к ним с уважением. Затем учитесь у них, чтобы превзойти

плоть ради духа.

Проницательные, точные и интроспективные, Бирюзовые Покрова аккуратны во всех своих действиях. Духи учат, что каждое действие имеет правильную форму, а у каждого правила если свои причины. В результате, Покрова говорят, одеваются, ходят и ведут себя в соответствии со словами своих духов-менторов. Для большинства это означает специальные молитвы, ритуалы и прошения на каждой стадии жизни – перед поглощением Ци, после убийства врага, когда поднимаешься вечером, даже когда видишь Солнце. Однажды правильно удовлетворенные, духи будут лучше помогать Гуй-дзин. Или даже раскроют кусочки знаний, что помогут избежать смерти.

Поскольку душа – это Ци, привязанная к телу, Покрова развивают жизненные силы и знания о потоках Ци Срединного Царства. Став однажды достаточно сильной, говорят старейшины Живой Земли, душа может разорвать оковы мертвой оболочки. Инь и Ян, сведенные вместе – основа любой энергии и жизни. Поэтому Покрова активно их используют, чтобы развиться духовно, в надежде покончить с жалким, скрытным существованием Гуй-дзин.

Среди смертных Бирюзовые Покрова аккуратны и величавы. Им не нужны еда, питье и секс. Более того, многие Покрова, зная, что смертные не имеют возможностей общаться с духами, считают их чем-то преходящим и не особо важным. Только когда духи велят, Покрова оставляют свой обычный распорядок и обращаются к преходящему миру.

Табу и ритуалы варьируются от Покрова к Покрову. Каждый Гуй-дзин ищет духов, что раскроют ему правильный порядок действий.

Поскольку каждая душа уникальна, считают Покрова, каждый должен идти своим уникальным путем к просветлению. Поэтому, каждый Покров открывает истинный путь к развитию своего духа, похож ли он или отличается от пути наставника.

Обучение

Вхождение в эту Дхарму сопровождают тщательные ритуалы и церемонии. Каждый ученик проходит специальное перерождение, прежде, чем приступает к хотя бы мельчайшим обязанностям. Должны быть изучены и тщательно исполнены ежедневные молитвы, мантры и очищения. Неудивительно, что последователей этой Дхармы немного – сложность умилостивливания духов требует познаний и исполнительности.

Слабости

Точность и ритуал, созвучие и традиция – оплетенные подобными табу, Покрова часто имеют очень четкие правила того, что они могут делать, а что – нет. Многие Бирюзовые Покрова имеют на каждое значительное событие жизни, вроде испытания момента просветления или перехода в мир духов, специальный ритуал. А также молитвы и заклинания для более обыденных вещей, вроде убиения врага или пробуждения вечером. Если Покрова отвергают это, падение в Дхарме обеспечено. Изучая поведение обычного Покрова, часто можно заметить, как обычный Гуй-дзин руководит своей жизнью, и найти методы управления или разрушения ее. Чтобы лучше понять веления духов, многие последователи этого пути отправляются в миры Инь и Ян, чтобы напрямую общаться со своими патронами. Хоть он и рискованный и агрессивный, этот метод приносит плоды настойчивому и вежливому Гуй-дзин. Наставники берут учеников в Зеркальные Земли, чтобы показать им результаты физического воздействия на духовный ландшафт, и чтобы правильно представить учеников духам.

Привязанности

Миры духов, синий цвет и Западный Путь.

Благоприятные знамения и символы

Храмы, статуэтки, чайные церемонии, тории[5], священные рощи и пруды, парады.

Концепции

Странник, ритуалист, соперник, консультант, Фэн Ши[6].

Цитата

Тебе стоит прислушаться к тому, что говорят следы твоих ног в пыли. Они многое

расскажут тем, кто идет за тобой.

Заповеди

1. Подчиняйся воле духов.
2. Проводи специальные церемонии, чтобы остаться чистым.
3. Избегай порченого.
4. Пройди по Земле, чтобы воспринять ее величие.
5. Свободно распространяй мудрость среди других.
6. Помогай другим превзойти ограничения плоти.
7. Благодари и прославляй свою просвещенность каждый день.
8. Строго следи за своими табу, это поможет превзойти твое проклятие.

Пути противников

Тигры–Дьяволы. Даже злые духи должны почитаться. Но не копироваться.

Блистательные Журавли. К чему такая строгость? Слушай, и духи покажут тебе истину.

Песня Тени. Земля - живой дух, а не мертвый.

Тысяча Шепотов. Традиции и повторение должны приносить смысл. Не иметь корней – не иметь дома.

Бьющиеся Драконы. Крайности в потакании желаниям ведут к нечистой жизни.

Каиниты. Без души, без искупления, без надежды.

[1] — Слово Revenant, по всей видимости, произошло от французского Revenir. При переводе были проведены параллели с рассказом Саймака «Дом обновленных». – прим. переводчика [Наверх]

[2] — Или Киао? Китайское это название или где? – прим. переводчика [Наверх]

[3] — Или летучие змеи?.. – примечание переводчика. [Наверх]

[4] — В тексте оригинала было «forbearance», что переводится как «воздержание от каких-либо действий». [Наверх]

[5] — Ворота на входе в синтоистский храм. – примечание переводчика. [Наверх]

[6] — Практикующий Фэн-Шуй. [Наверх]

‹ Глава 1. Семьи Сотен Мертвых вверх Глава 3. Десять Тысяч Кошмаров ›

Хостинг webxl это качественный платный хостинг.

Все оттенки Тьмы

Глава 3. Десять Тысяч Кошмаров

Это случилось, когда мастер Дзэн и его ученик шли мимо поля. Неожиданно, фазан, вспугнутый их шагами, вспорхнул и неуклюже полетел в кусты. Желая впечатлить мастера своей наблюдательностью, студент сказал, с сарказмом юной мудрости: «Птицы так слабы и беззащитны». В ответ мастер Дзэн ударил ученика по спине посохом, и скомандовал: «Лети!».

– традиционный коан Дзэн.

Сунанда сказал:

Мы живем, а потом умираем. Мы голодаем, а потом умираем. Мы страдаем, а потом умираем. Мы работаем, а потом умираем. Поэтому мы получили то, что пришло к нам после смерти. Способен ли на такое живой?

Вся жизнь – перемены. Инь переходит в Ян, а потом снова в Инь, так же непрестанно, как течет река или дует ветер с гор. Сама основа сущего меняется, пока Великий Цикл продолжает свое вечное вращение. Те, кто пытаются сопротивляться переменам, остановить их, неизбежно обнаруживают себя в пыли под этим Колесом. Чтобы выжить, надо адаптироваться, приспосабливаться к переменам, что происходят вокруг. Только те, кто используют преимущества моментов перемен – способные использовать непостоянство обстоятельств, которые переходят из одного состояния в другое – побеждают в конце каждой ночи.

Гуй-дзин – не исключение. Они тоже меняются, и величайшие из них используют эти перемены. Они учатся на них, и, когда возможно, применяют эти знания с выгодой для себя. Так, с течением веков, Силы Гуй-дзин появлялись, развивались и менялись. Бодхисаттвы, Архаты и даже некоторые молодые Катаяны демонстрировали новые сверхъестественные способности или большее продвижение в уже имеющихся способностях. Однако, очевидно то, что даже самый слабый Бодхисаттва настолько опытен в использовании Сил, что превосходит даже самую просветленную

Бегающую Обезьяну.

Таким образом, Силы Гуй-дзин – Силы Ци, Силы Демона, Силы Синтай и Силы Души – развивались, становясь могущественнее и показывая все более ужасающую силу с течением лет и просветлениями, настигавшими духов во плоти Срединного Царства. Хоть эти более мощные, или просто новые, Силы очень часто доступны только мудрейшим Гуй-дзин – Мандаринам, Предкам, Бодхисаттвам – изредка особо просветленный Дзина или ученик могут продемонстрировать владение ими.

Места обретения знаний

Во многих случаях, Силам Гуй-дзин обучаются. И даже навыки, что они получают от этих Сил, зависят от того, где проходило обучение. Не все Дворы или объединения Катаян способны обучить своих неличностей всем Силам. Более того, некоторые Силы в определенных Дворах находятся в фаворе или неприятии. Окраины Срединного Царства особенно подвержены такому фаворитизму. Так, несмотря на японское название, Киай чаще испольуется среди Гуй-дзин Золотых Дворов и других юго-восточных и западных объединений вампиров Востока. Так же, те группы используют Синтай Дыма, который непривычен для Гаки – те редко обращаются к «варварской» мощи Сына Огня. С другой стороны, японские Гуй-дзин часто развивают силы Синтая Призрачного Пламени, Синтая Плоти и Синтая Шторма. Китайские Гуй-дзин с большей охотой продемонстрируют свое мастерство в Фэн-Шуй и Цу Вэй, хотя они не единственные Катаяны, кто изучает эти Силы.

Мастер должен учитывать эти различия и предпочтения, создавая персонажей с которыми общаются игроки. Это лишь рекомендации, а не четкие указания, но поскольку они создают репутацию Двору, будет разумно следовать им, когда это необходимо.

Для определенных объединений, а то и семей, неудивительно разрабатывать свои собственные Силы, которые неизвестны другим Гуй-дзин. Они держат их в секрете, чтобы иметь преимущество перед несведущим врагом. Мастера, если желают, могут создавать свои Силы для объединений Гуй-дзин в своих хрониках.

Силы Ци (Chi Arts)

Высшие, более развитые или просветленные техники Сил Ци расширяют и уточняют способности Гуй-дзин в управлении своим Ци и, что более важно, свободным Ци и Ци других. Мастера Сил Ци могут кроить внешне и внутреннее Ци, как портной кроит великолепные одежды.

Равновесие (Equilibrium)

Высшие техники Равновесия показывают способности просветленных Гуй-дзин к влиянию на баланс Ци в других существах. Если начальные техники концентрируются на управлении лишь своим Ци, то высшие фокусируются на управлении Ци других. Эти высшие техники – отличные инструменты и оружие в руках хорошо тренированного Катаяна. Однако, как и в случае с низшими техниками, необходим физический контакт с целью (хотя прямого контакта с плотью не требуется). Если цели нельзя коснуться или она, как призрак, неосязаема, то Равновесие на нее действовать не будет.

●●●●● ● Умиротворение Души (Soothing the Soul)

Мастер Равновесия может успокоить несогласованности и завихрения в течении Ци субъекта. Ци цели, словно дуновение легкого ветерка над спокойной водой, течет ласково и мягко, полностью умиротворенное. В результате, цель мгновенно обретает невероятный покой. Страдания буйствующих или больных прекращаются, а испуганные или возбужденные обретают успокоение. Некоторые даже тоскуют по этому состоянию, ища умиротворенности, несомого этим спокойствием.

Система: Гуй-дзин касается цели, тратит очко временной Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Медитация (сложность 8). Каждый успех дает один ход действия техники.

Когда эта техника применяется на ком-то, то разум его очищается и успокаивается. Находящиеся в объятиях безумия, включая и Гуй-дзин в состоянии души Волн или души Огня, но не души Тени, незамедлительно делают бросок на подавление безумия, используя Инь, Ян, Самоконтроль/Инстинкт или Храбрость.

При использовании на смертных, они могут быть поражены апатией или непреодолимым чувством умиротворенности. Если Гуй-дзин набирает больше успехов, чем у смертного имеется постоянной Силы Воли, то смертный ощущает сокрушающее рассудок ощущение мира и покоя. Это похоже, хоть и не настолько сильно, на эффект Поцелуя Каинитов. Пока смертный беспомощен, Гуй-дзин может спокойно питаться, подобно Кин-дзин, обеспечившему экстаз Поцелуя смертному.

●●●●● ●● Усиление Ци (Accentuate Chi)

Усиливая энергии Инь или Ян в объекте, Гуй-дзин может заставить испытать его дикие перемены в настроении и темпераменте. Энергия Инь делают жертву вялой, тугодумной и апатичной, в то время, как энергия Ян делают объект энергичным и активным. Касание Летнего Полудня усиливает энергию Инь, в то время, как Восемь Жарких

Фантазий усиливает течение Ян.

В отличие от Касания Летнего Полудня, которое делает жертву замедленной и беспомощной, Восемь Жарких Фантазий часто используется Гуй-дзин на себе, особенно перед боем. Тигры–Дьяволы находят это весьма полезным. В свою очередь, Костяные Цветы часто используют Касание Летнего Полудня, чтобы сделать жертву беспомощной на время специальных обрядов смерти.

Система: Гуй-дзин касается жертвы, тратит очко временной Силы Воли и делает бросок Выносливость + Медицина(сложность 7). Результаты зависят от того, какая энергия была усилена.

Касание Летнего Полудня приводит к замедлению в действиях и психике. Жертва теряет один успех от всех бросков Метальных Способностей и действий, связанных с Ловкостью. Жертва также теряет одно очко от всех бросков на инициативу, в зависимости от количества успехов, полученных при активации этой техники. Эффект длится всю сцену.

Впоследствии, жертва становится более вялой, медленной, слабовольной и слабой физически, как кто-то, много дней проведший без сна или отдыха.

Под воздействием Восьми Жарких Фантазий жертва становится активной и деятельной. За каждый успех, полученный при активации техники, она получает единицу к инициативе до конца сцены. Мастер может также добавить кубик за каждый успех к таким действиям, как увороты, некоторым броскам, основанным на Ловкости, и другим броскам на действия, которые требуют быстрых и активных движений. Объект также становится настолько дерганым и нервным, как если бы использовал кофе или амфетамины, чтобы остаться бодрым.

●●●●● ●●● Открытие Врат (Opening the Gates)

Одна из наиболее пугающих техник Гуй-дзин. Она позволяет открыть «шлюзы», которые сдерживают течение Ци жертвы, выводя ее из-под контроля и сжигая плоть изнутри.

Система: Гуй-дзин должен коснуться жертвы, потратить две единицы Ян и сделать бросок Сила + Медитация (сложность 8). Если бросок успешен, то жертва теряет одну единицу здоровья за каждую единицу имеющейся у жертвы Инь и Ян Ци. Для других существ это Кровь, Гносис, Квинтэссенция, Пафос, Гламур, Секхем и так далее. Урон непоглощаемый и не может быть отражен.

Большинство смертных от этой техники попросту умирают,

непривычные к завихрениям в потоках своих внутренних энергий. Но некоторые, вроде Ши и, возможно, дампиров, могут и выжить, по желанию Мастера.

●●●●● ●●●●Обретение Истинного Баланса (Adjust the True Balance)

Еще более пугающая, чем Открытие Врат, техника дает Гуй-дзин полный контроль над течением Ци. Она позволяет создать постоянный дисбаланс в течении Ци жертвы, со всеми недостатками, обеспеченными этим состоянием.

Система: Гуй-дзин касается жертвы и тратит единицу временной Силы Воли. Затем он делает бросок Выносливость + Медитация (сложность 7). Если бросок успешен, то сразу узнается значение постоянного Инь Ци и Ян Ци жертвы. За каждый успех одно очко постоянного Ци одного вида может быть переделана в очко постоянного Ци другого вида. То есть, при трех успехах три единицы постоянного Ян Ци могут быть переделаны в три единицы постоянного Инь Ци. Обычно это делается, чтобы достичь дисбаланса Ци (смотри **Kindred of the East** , страницы 139- 140), но можно получить и другие эффекты.

При использовании этой техники на другом Гуй-дзин, он автоматически впадает в состояние души Огня или Волн, в зависимости от того, постоянное значение какого Ци у него выше. Так, если у Гуй-дзин, на которого воздействовали этой техникой, имеет 5 очков постоянного Инь Ци и 3 постоянного Ян, он немедленно впадает в состояние души Огня. Если значения энергий Гуй-дзин равны, то он должен сделать бросок на получение Момента Ослепления (смотри **Kindred of the East** , страница 54), поскольку неожиданное спокойствие требует от него задуматься над прошлыми деяниями и Дхармой. Кин-дзин под воздействием этой техники автоматически впадают в состояние Алого ужаса.

Если техника используется для уравновешивания уже несбалансированного существа, то она снимает или уничтожает все следы дисбаланса Ци. Смертные излечиваются от любой болезни или инфекции, включая рак, проказу или ВИЧ, по желанию Мастера. Некоторые Гуй-дзин используют эту технику исключительно для лечения больных смертных – или для поражения их истощающими недугами. Также, корректировка Ци жертвы этой техникой лечит любое

поражение Ци, вызванное Силами Ци.

Фэн-Шуй (Feng Shui)

Древнее искусство Фэн-Шуй (ветер и вода) или китайская геомантия, упоминается на некоторых страницах [b]Kindred of the East[/b] (страница 169) и **World Of Darkness : Hong Kong** (страница 39). Для смертных, Фэн-Шуй – искусство правильного расположения, постройки и обстановки зданий, интерьера и могил. Практикующие Фэн-Шуй, известные как Фэн Ши, изучают ландшафт и его воздействие, чтобы здания или могилы могли располагаться гармонично относительно Драконьих Потоков и Гнезд, и не раздражая духов и небесных созданий. Проще говоря, Фэн ши консультируют людей в планировании обстановки зданий и офисов для обеспечения удачи и преуспевания.

Для Гуй-дзин, Фэн-Шуй – или Тсо Тао, «Черный Путь» - означает нечто большее. Это не только техника обнаружения Драконьих Потоков и обустройства местности в гармонии с ними, но и возможность очищения местности от злого воздействия, утаивания или подмены свободного Ци, и даже влияния на природную возможность Гуй-дзин к поглощению свободного Ци местности. Используя специальные талисманы, Фэн Ши может контролировать или искажать эти энергии. Некоторые Катаяны даже нанимаются смертными как Фэн Ши, но запрашивают огромные цены за свою работу.

- Око Ветра и Воды (Wind - Water Eye)

С помощью базовой техники Фэн-Шуй, Гуй-дзин может изучить местные Драконьи Потоки. Он четко определяет тип Ци области, и как правильно расположить строения и офисы, чтобы получить от их расположения преимущества. При помощи этой техники могут быть правильно сконструированы и обустроены могилы и укрытия Гуй-дзин, а святыни – отмечены. Либо эти места могут быть приведены в хаос, чтобы принести неудачу обитающим там.

Система: Сделав бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 6), Гуй-дзин может изучить все свободное Ци области, включая ее тип, ее скопления, направления Драконьих Потоков и что было сделано, если это вообще было, для взаимодействия с ним. (Считайте это более развитой и точной версией ритуала Капля Крови Дракона (**Kindred of the East** , страница 126). Впоследствии, Гуй-дзин с этой техникой сможет так обустроить местность, чтобы она приносила преимущества или удачу. Это уменьшает сложность на профессиональную деятельность, вроде кузнечного дела или травничества, которую предпринимает хозяин местности, а также уменьшает уровень Стены на единицу. Соответственно, местность может быть приведена в хаос, прибавляя единицу к сложности выполнения какой-либо деятельности и

увеличивая уровень Стены на единицу.

●● Метла Небес (Broom of Heaven)

Опытный Гуй-дзин – Фэн Ши, используя эту технику, может очистить местность от злых воздействий или порчи. Многие смертные готовы выложить кучи денег, чтобы эта техника была применена на их домах.

Система: Гуй-дзин делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 6). Каждый его успех отменяет те успехи, что были использованы для «порчи» местности. Метла Небес может быть использована, чтобы противостоять Плетению Ци или Руке Тьмы, но не исправить Разрыв Ци, либо для восстановления Стены, если она была ослаблена, чтобы пропустить в материальный мир злых духов. Она также может быть использована, чтобы исправить опустошения из-за чрезмерно активного поглощения свободного Ци местности (смотри **Kindred of the East** , страницы 138-39) . Гуй-дзин, который регулярно опустошает местное Ци, а потом призывает духов, чтобы восстановить его, ждет весьма неприятный сюрприз, потому что духи природы внимательно следят за такими действиями.

●●● Рука Тьмы (Hand of Darkness).

Рука Тьмы – вид проклятия, с помощью которого Гуй-дзин преднамеренно вмешивается или разрушает Фэн-Шуй местности. Вредоносно влияя на местность или вмешиваясь в хороший Фэн-Шуй, Гуй-дзин весьма усложняет жизнь для обитателей этой местности.

Система: Гуй-дзин должен быть либо на местности, на которую собрался воздействовать, либо иметь ее в пределах прямой, без помех, видимости. Бинокль не поможет. Затем он делает бросок Манипулирование + Предсказания (сложность 7). При успехе на местность незамедлительно обрушивается неудача. Сложность любых действий, предпринимаемых в этой местности увеличивается на два, а любой бросок, содержащий 1 или 2 считается провалом. Всякий, кто живет или работает в этой местности обречен на неудачу и утерю процветания.

Количество успехов, полученных при броске, определяет время действия эффектов.

1 успех	12 часов.
2 успеха	24 часа.
3 успеха	Неделя

4 успеха	Месяц
5 успехов	Год
6 успехов	Постоянно

●●●● Нарушение Гармонии (Inharmonious Aligment)

Запрещенная повсеместно Мандаринами и Предками, эта техника Фэн-Шуй позволяет Гуй-дзин вмешиваться в свободное Ци местности так, чтобы никто не мог его использовать. Использование этой техники – вне закона. И в некоторых случаях использования ее вполне достаточно для объявления Гуй-дзин акума.

Система: Гуй-дзин делает бросок Манипулирование + Фэн-Шуй (сложность 8). При удаче, ни один Гуй-дзин не может поглощать свободное Ци любого типа в этой местности (смотри **Kindred of the East** , страница 138) . Аналогично, другие Шэнь не смогут получать или восстанавливать Гносис, Квинтэссенцию и тому подобное в этой местности.

Количество успехов, полученных при броске, определяет время действия эффектов.

1 успех	Один день
2 успеха	Неделя
3 успеха	Месяц
4 успеха	Год
5 успехов	10 лет

●●●●● Стена Ци (Chi Ward)

Фэн-Шуй может использоваться и для защиты, а не только обеспечения удачи. Когда Гуй-дзин использует эту технику, он создает стену, которая не пропускает духов (злых или добрых) и других Шэнь в определенную местность или из нее, если они находились на ограждаемой местности при возведении стены. Большинство Шэнь избегают огражденной местности, но некоторых она злит, и они ждут снаружи, чтобы можно было атаковать защищенных, когда стена спадет.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 8). Успех означает, что стена была воздвигнута. Никакой дух или Шэнь, независимо от силы, не

может ее преодолеть до тех пор, пока она не падет. Гуй-дзин не могут поглощать свободное Ци любого типа в этой местности или транспортировать себя при помощи техник Ткачества, вроде Оседлания Дракона. Люпины так же не могут использовать Лунные Мосты, проходящие через огражденную местность.

●●●●● ● Великое Небесное Зеркало (Beneficent Celestial Mirror) .

Когда Гуй-дзин осваивает эту технику Фэн-Шуй, его контроль над основополагающими силами становится таков, что он может вносить изменения в миры духов, изменяя потоки их Ци. Аккуратно направляя Ци, Гуй-дзин создает «отражение» местности в мирах Инь или Ян и открывает туда дверь, через которую он и те, кому он разрешит, могут туда попасть.

Система: Гуй-дзин проводит 8 минут (или больше, в зависимости от ситуации, вставшей пред ним) манипулируя магическими связями местности, и делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 8). Результат зависит от количества успехов:

1 успех. Гуй-дзин может увидеть Зеркальные Земли, миры Инь и Ян.

2-3 успеха. Гуй-дзин может создать убежище в мире Инь или Ян, по своему выбору. Это убежище может выглядеть как угодно, хотя чаще всего создается идеализированное или ухудшенное подобие местности Срединного Царства, в которой находится Гуй-дзин во время применения этой техники. Он и те, кого он выберет, могут пройти сквозь Стену и войти в убежище, но ни в какое иное место мира духов. Убежище существует 8 минут + дополнительные 8 минут за каждый успех, полученный сверх двух необходимых. В этом убежище Гуй-дзин не может быть атакован из реального мира, если не задействованы могущественные магические силы, и с легкостью восстанавливает Ци – 1 единицу Ци любого типа за пять минут. Большинство обитателей миров Инь и Ян оставляют сидящих в этом убежище в покое, но некоторые активно ищут способ туда проникнуть, что легко происходит, и нападают на сидельцев. Убежище такого типа невелико, величиной с маленькую комнатку (квадрат в десять шагов).

4-5 успехов. Контролируя завихрения и течения Ци, Гуй-дзин может изменить определенное место в Зеркальных Землях. Вместо обычного возведения укрытия, он может перестроить часть мира духов. Объекты и «духовный фундамент» могут быть уничтожены или перестроены, позволяя Гуй-дзин радикально изменить духовное отражение местности. Каждое успешное применение этой техники дает возможность Гуй-дзин переделать один или два объекта, хотя крупные вещи, вроде деревьев, занимают больше времени, а маленькие, вроде куч листьев, переделываются быстро. Уничтожение объекта требует только

правильного использования инвентаря Фэн-Шуй. Переделка объекта требует наличия маленького образца предполагаемого результата.

6 и более успехов. На этом уровне, Гуй-дзин прорывает дыру между Зеркальными Землями и мирами духов. Создав пульсирующий поток Ци, направленный в глубины мира духов, Гуй-дзин пробивает путь в дальние его части. Гуй-дзин и его сопровождающие могут проследовать этим путем и пройти в любое место, известное Гуй-дзин. Невозможно попасть в Царство Сражающихся Духов, если не знаешь правильного баланса Ци, но тот, кто там побывал или учился этому, туда попадет. Заметьте, что этот путь не пересекает Стену – Гуй-дзин должен быть в Зеркальных Землях, чтобы идти по нему. Гуй-дзин известны тем, что путешествовали таким образом в так называемую «Нижнюю Умбру» и дальше, даже заходя в Тысячу Преисподен, хотя такие дураки редко возвращались.

●●●●● ●● Танец Духов (Dansing Spirits).

Контроль над потоками Ци позволяет Гуй-дзин подчинить духов своей воле. Или же, изменяя потоки Ци, проходящие через чье-нибудь тело, Гуй-дзин может им управлять. С помощью этой техники духи могут быть призваны и направлены на выполнение определенных задач. Одно из самых нечестивых таких деяний – погружение духа в труп, превращая его в марионетку. Наблюдатели видят, как Гуй-дзин дерется или танцует, управляя движениями раба-трупа.

Система: Для призыва или изгнания духов Гуй-дзин требуются куримые благовония и правильно расставленные зеркала. Он делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7). В случае успеха можно заставить духов прибыть или покинуть определенное место – сложность зависит от Силы Воли духа. Духи, призванные этой техникой, не всегда дружественны, но всегда любопытны. В отличие от более слабых техник Фэн-Шуй, можно выбирать какого духа или тип духов призвать или изгнать. С помощью этой техники можно накрыть достаточно большую территорию, хотя подготовка трехметровой фигуры займет некоторое время. Поскольку построение должно быть выполнено сразу и целиком, оно эффективно ограничивается пределами небольших строений, вроде однокомнатных квартир или домов.

Если Гуй-дзин желает использовать духа для управления носителем, он должен направить его в труп. Это можно проделать, поместив на лоб трупу листок со специальными символами, а в рот поместив палочку курящихся благовоний. Гуй-дзин может приказать этой кукле исполнять несложные задания, вроде колки дров или убийства определенного человека. Труп сохраняет те Физические Атрибуты, что он имел при жизни, но полностью лишается Ментальных и Социальных. Как вариант, Гуй-дзин может перехватить потоки Ци, привязывающие духа к трупу, и

управлять куклой как марионеткой, исполняя нужные действия пантомимой. Это дает возможность Гуй-дзин передать собственные Физические Атрибуты и Способности, вроде стрельбы, лазанья и тому подобного, трупу. Однако в любом случае, сложность таких действий увеличивается на 2. Трупы, оживленные таким способом, действуют только одну ночь. Трупы, что уже содержат духов, вроде Гуй-дзин или зомби, поднятых Некромантией Кин-дзин, контролировать таким путем нельзя.

●●●●● ●●● Сосуд Скверны (Veil of Defiliment)

Если Гуй-дзин обнаружит место с хорошим Фэн-Шуй, он должен приложить все усилия, чтобы остаться в нем и отвадить от него и его силы других. Сосуд Скверны может помочь, заставив это место выглядеть заброшенным и порченным.

Система: Гуй-дзин должен быть в местности, на которую он собирается наложить иллюзию, и сделать бросок Интеллект + Хитрость (сложность 7). Каждый успех усложняет любую попытку определить Фэн-Шуй или свободное Ци местности на 3. Напротив, местность кажется лишенной Ци или порченной, на выбор Гуй-дзин. Развеять эффект при помощи Метлы Небес нельзя.

●●●●● ●●●●Великие Врата (Transcendent Portal)

С помощью этой могущественнейшей техники Гуй-дзин – Фэн Ши можно, манипулируя Фэн-Шуй местности, открыть врата, ведущие в или из мира Инь или Ян.

Система: Гуй-дзин делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 7) и тратит три единицы Ци. Тип зависит от мира, в который собираешься открыть врата. Успех означает, что врата в нужный мир открыты. За каждый успех можно взять с собой одного сопровождающего. Врата остаются открытыми до тех пор, пока Гуй-дзин не вернется через них, или до следующего рассвета. Если врата не охраняются, то в реальный мир могут проникнуть враждебные духи.

Ткачество (Tapestry)

Развитое Ткачество, как и развитой Фэн-Шуй, показывают понимание персонажем Драконьих Потоков и других сил Инь и Ян в мире, как и более тонкое приспособление к ним.

●●●●● ● Небесная Игла (Celestial Needle)

Что Ткачеством создано – им же может быть и разрушено. Или, в данном случае, восстановлено. Небесная Игла позволяет Гуй-дзин закрыть Разрыв Ци, вызванный им или другим Катаяном.

Система: Гуй-дзин проводит три хода в концентрации, потом тратит 3 единицы Ци типа, противоположного использованному при создании Разрыва Ци, и делает бросок Интеллект + Ритуалы со сложностью 4 + количество успехов, полученных при броске на создание Разрыва (максимальная сложность 9). Находясь в Разрыве, Гуй-дзин испытывает его стандартные эффекты, если он как-то не защищен, и может быть атакован духами или другими существами, которые не хотят, чтобы Разрыв был закрыт, что может повысить сложность. Если бросок удачен, то Разрыв закрывается. Это занимает 8 минут минус 1 минута за каждый успех, полученный сверх одного необходимого.

●●●●● ●● Колесница Драконов (Dragon Chariot)

Большинство практикующих Ткачество путешествуют одни, когда используют Драконьи Потоки. Мастера этой Силы могут не только легко путешествовать, но и брать с собой еще кого-то.

Система: Эта техника похожа на Оседлание Дракона (смотри **Kindred of the East** , страница 104), но сложность броска равна 6. Кроме того, дополнительные успехи могут использоваться для увеличения расстояния путешествия или чтобы взять с собой кого-то еще. За каждый успех, использованный на подбор спутников, их число удваивается (один успех – двое, сам Гуй-дзин и кто-то еще. Два успеха – четверо, и так далее). При использовании этой техники Гуй-дзин не обязательно перемещаться самому – с помощью Колесницы Драконов многие Предки «изгоняли» проблемных Катаян.

●●●●● ●●● Дворец Ци (Chi Castle) .

Гуй-дзин, который не имеет своего Драконьего Гнезда, может создать его подобие этой техникой. Дворец Ци позволяет Гуй-дзин изменять Драконьи Потоки и течение Ци местности, создавая «пруд» или резервуар, похожий на Драконье Гнездо, хоть и значительно слабее. Но такие действия могут разозлить местных духов, Шэнь и, иногда, других Гуй-дзин.

Система: Гуй-дзин должен найти место с достаточно сильными Драконьими Потоками (Мастер сам решит, что значит «достаточно сильные»), и провести пять ходов в концентрации. Затем он тратит

единицу Инь Ци, единицу Ян Ци и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 8). Успех означает, что потоки были перенаправлены и сформировали слабое Драконье Гнездо. Что произойдет дальше – дело самого Гуй-дзин. Многие захотят или отобрать это место у него или наказать за то, что он сделал.

●●●●● ●●●●Драконий Бросок (The Dragon ' s Rapine)

Враг вдали лучше, чем враг поблизости. Мастер Ткачества может использовать эту технику чтобы «отшвырнуть» своего врага подальше по Драконьему Потоку.

Система: Эта техника похожа на Оседлание Дракона, но используется для атаки. Обычно Гуй-дзин заранее ищет подходящий Драконий Поток. (В бою это делать не рекомендуется). Он должен коснуться жертвы, чтобы воздействовать на нее и «швырнуть» в любое место на протяжении Драконьего Потока. Можно выбрать направление броска – жертве будет весьма неприятно обнаружить себя посреди моря, в толще камня или над вулканом.

Эффекты от «впаивания» в жертву чего-нибудь или «впаивания» жертвы куда-нибудь остаются на усмотрении Мастера, но они как правило печальны. Эта техника настолько редка, что скорее всего окажется у НПС, и должна быть использована для усиления драматизма, а не просто в бою.

Ян Прана (Yang Prana)

Гуй-дзин с Ловкостью и Выносливостью равными 5 и выше может использовать любую технику Ян Праны, учитывая обычные ограничения по уровню Дхармы. Так, персонаж с седьмым уровнем Дхармы и пятым уровнем в Ловкости и Выносливости может без ограничений изучать и применять техники Ян Праны шестого и седьмого уровня.

●●●●● ● Щит Ян (Yang Shield) .

С дикими прыжками, воплями и акробатическими этюдами, Гуй-дзин формирует свой анимус Ян в защитную оболочку вокруг своего тела. Щит Ян выглядит как яркий ореол, иногда способный ослепить наблюдающих.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци и делает бросок Ловкость + Уворот или Боевые Искусства, что выше (сложность 6). Каждый успех дает единицу защиты (смотри **Vampire : The Masquerade** , страница 209) против всех атак. При трате двух единиц Ци, дается защита от атак

построенных или включающих Инь и соответствующих энергий. В отличие от обычной брони, Щит Ян распадается после того, как он будет поврежден 4 раза за одну атаку, хотя он может быть восстановлен в следующий ход. Щит Ян действует одну сцену или пока Гуй-дзин не решит прекратить его действие.

●●●●● ●● Феникс Ян (Yang Phoenix).

Эта техника – усовершенствованная для боя Мантия Ян. Она превращает анимус Ян Гуй-дзин в облако смертоносной энергии, окружающей его тело. Каждый, кого он тронет или кто тронет его, получает жуткие ожоги.

Система: Для создания анимуса Феникса Ян Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци. Каждый, кто его коснется получает непоглощаемые повреждения, равные постоянному Ян Гуй-дзин, которые могут быть отражены обычными методами. Можно усилить урон, потратив на каждую единицу урона дополнительное Ян. Феникс Ян влияет на духов и других Шэнь, даже если Гуй-дзин не может до них дотронуться.

Феникс Ян может быть наложен на Мантию Ян или Восьмислойную Мантию Ян, если игрок согласится потратить Ци, необходимое для включения всех этих техник.

●●●●● ●●● Касание Разложения (Touch of Corruption)

Ян родственна дереву, к добру и к худу. Когда Гуй-дзин использует эту технику на деревянном предмете, он пропускает сквозь него поток Ян, заставляя его гнить и разлагаться.

Система: Гуй-дзин необходимо коснуться объекта. После он делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 6). Каждый успех уничтожает 225 килограмм дерева. Как видно, даже одного успеха достаточно, чтобы большинство деревянных дверей рассыпалось в пыль и щепки, а с двумя успехами можно уничтожить небольшой домик или крупное дерево.

Кроме того, Ян Ци объекта можно использовать для пополнения запасов Ян Гуй-дзин. Небольшие деревянные предметы, как двери, имеют одну или менее единиц Ян, а большие деревья могут иметь пять и более, по желанию Мастера. Используя эту технику, некоторые старые Гуй-дзин могут превратить некогда прекрасный лес в безжизненную пустошь и долго существовать без крови или дыхания смертных.

●●●●● ●●●●Дубовый Труп (Oaken Corpse)

На этом уровне тело Гуй-дзин настолько пропитывается энергией Ян, что физически превращается в дерево. Это никак не влияет на способности к движению или действиям, хотя общаться с кем-то будет сложно. С другой стороны, это здорово помогает в бою, особенно против Кин-дзин.

Система: Гуй-дзинтратит три единицы Ян, и превращается в монолитный кусок живого, подвижного дерева. Это дает ему шесть единиц брони или 12 против атак, основанных на Инь, и возможность проводить атаки с уроном Сила + 2 деревянными кулаками и ногами. Его пальцы в бою с каинитами считаются кольями. Также он плавает в воде. Но он получает +2 к сложности на броски, включающие любые Социальные Атрибуты. (По решению Мастера можно получить бонусы при допросе и тому подобном). И при использовании Касания Разложения на Гуй-дзин в этой форме, он теряет Ян Ци и иссыхает.

Инь Прана (Yin Prana)

Гуй-дзин с Восприятием и Выносливостью равными 5 и выше может использовать любую технику Инь Праны, учитывая обычные ограничения по уровню Дхармы. Так, персонаж с седьмым уровнем Дхармы и пятым уровнем в Восприятии и Выносливости может без ограничений изучать и применять техники Инь Праны шестого и седьмого уровня.

●●●●● ● Щит Инь (Yin Shield)

Аккуратными, деликатными, изящными движениями Гуй-дзин формирует анимус Инь в защитный кокон вокруг себя. Этот панцирь иногда кажется слоем морозного воздуха или льда, а иногда выглядит как барьер из черной, потрескивающей энергии. Как вариант, Гуй-дзин окружается густым, противным туманом, который замедляет атаки Ши, преследующего его.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци и делает бросок Выносливость + Запугивание (сложность 6). Каждый успех дает единицу брони (смотри **Vampire : The Masquerade** , страница 209) против всех атак, за две единицы - защиту от атак, основанных на Ян или соответствующих энергий. В отличие от обычной брони, Щит Инь распадается после того, как он будет поврежден 4 раза за одну атаку, хотя он может быть восстановлен в следующий ход. Щит Инь действует одну сцену или пока Гуй-дзин не решит прекратить его действие.

●●●●● ●● Облако Инь (Yin Nihilus).

Эта техника создает смертоносное облако Инь. Полное темной энергией, призванной из души вампира, Облако Инь направляет жгучую волну разлагающего Ци на врагов Катаяна.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци, чтобы активировать Облако Инь. Каждый, кто коснется Облака Инь получает непоглощаемые повреждения, равные постоянному Инь Гуй-дзин, которые могут быть отражены обычными методами отражения непоглощаемых повреждений. Можно усилить урон, потратив на каждую единицу урона дополнительное Инь. Облако Инь влияет на духов и других Шэнь, даже если Гуй-дзин не может до них дотронуться.

Облако Инь может быть наложено на Мантию Инь или Восьмислойную Мантию Инь, если игрок согласится потратить Ци, необходимое для включения всех этих техник

●●●●● ●●● Касание Ржавчины (Touch of Rust)

Инь родственна металлу. Когда Гуй-дзин использует эту технику, он вытягивает Инь из металлического предмета, заставляя его ржаветь и рассыпаться.

Система: Гуй-дзин необходимо коснуться объекта. После он делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 6). Каждый успех уничтожает 225 килограмм металла. Как видно, даже одного успеха достаточно, чтобы большинство огнестрельного оружия рассыпалось ржавчиной, а с двумя успехами можно уничтожить мотоцикл.

Кроме того, Инь Ци объекта можно использовать для пополнения запасов Инь Гуй-дзин. Небольшие металлические предметы, как двери, имеют одну или менее единиц Инь, а автомобиль или поезд метро имеют пять и более, по желанию Мастера.

●●●●● ●●●●Железный Труп (Iron Corpse)

На этом уровне тело Гуй-дзин настолько пропитывается энергией Инь, что физически превращается в металл. Это никак не влияет на способности к движению или действиям, хотя общаться с кем-то будет сложно. С другой стороны, это здорово помогает в бою, особенно против других Шэнь.

Система: Гуй-дзин тратит три единицы Инь, и медленно превращается твердую, но гибкую металлическую статую. (Тип металла зависит от желания игрока, но обычно это железо, сталь или бронза). Это дает ему шесть единиц брони или 12 против атак, основанных на Ян, и возможность проводить атаки с уроном Сила + 3 металлическими кулаками и ногами. Его пальцы становятся металлическими когтями, наносящими непоглощаемые повреждения Каинитам и другим Шэнь. Но он автоматически проваливает все броски, включающие любые Социальные Атрибуты. (кроме допроса и тому подобного). Масса Гуй-дзин в форме Железного Трупа увеличивается втрое и он тонет в воде, как топор.

Силы Демона (Demon Arts)

П`о могущественно – иногда слишком могущественно. Укрощающие зверя внутри по собственной воле или нет, могут обрести чудовищную мощь при использовании Ци Демона. По мере того, как Демон наращивает свою мощь, так же мощь наращивают и они.

Черный Ветер (Black Wind)

Высшие техники этой Силы Демона предоставляют больше, чем просто повышение скорости или улучшение боевых возможностей. Высшие техники Черного Ветра, известные как Черная Буря или Черный Вихрь, дают возможность наносить удары с такой скоростью, что руки бойца размываются, или бегать по воде.

Гуй-дзин, достигший этих высот, должен выбрать, развивать ли обычный Черный Ветер, увеличивая скорость движения, увеличивая силу и получая дополнительные действия, или получать техники, описанные ниже. Можно потратить очки опыта, выбирая альтернативные способности. Например, Гуй-дзин, получивший шестой уровень Черного Ветра и выбравший обычное развитие, может потратить 48 очков опыта (обычная стоимость шестого уровня Сил Гуй-дзин, смотри **Kindred of the East** , страница 142), чтобы получить Тысячу Ударов.

●●●●● ● Тысяча Ударов (A Thousand Cuts).

Эта техника позволяет Гуй-дзин сфокусировать свое П`о так, что он станет в бою подлинным вихрем. Его кулаки размываются, его ноги – как молнии, он может ударить цель или цели столько раз, что избежать ударов практически возможности нет.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци Демона и получает автоматические успехи, количество которых равно его уровню Черного Ветра и два дополнительных успеха за каждую единицу Ци Демона

потраченную сверх того. Они могут быть использованы при броске на попадание в Драке, Боевых Искусствах и Фехтовании, или на урон при попадании по жертве. Гуй-дзин может потратить все за один бросок и на одну цель или разбить на множество целей и несколько бросков. Но они должны быть потрачены за один ход.

●●●●● ●● Бег По Спине Водного Дракона (Treading the Tide Dragon ' s Back).

Большинство практикующих Черный Ветер быстры. Но некоторые могут бежать со скоростью мысли. По сути, такие Гуй-дзин могут бежать по поверхности воды не проваливаясь.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци Демона каждый ход, пока поддерживает действие этой Силы. (Отключать ее посреди преодолеваемой реки или озера не рекомендуется, убедитесь в наличии достаточного количества Ци Демона). Пока она действует, каждая единица, потраченная на увеличение скорости бега, увеличивает скорость не в арифметической прогрессии, а в полтора раза за единицу. Например, Гуй-дзин, решивший использовать Черный Ветер на увеличение скорости бега, проходит 40 + (6 * Ловкость) ярдов в раунд – обычно проходя 20 + (3 * Ловкость) ярдов в раунд. Но с этой техникой он пройдет 50 + (7,5 * Ловкость) ярдов в раунд. Что более важно, она позволяет персонажу бежать по поверхности воды. Если вода спокойна, то бросков не требуется. Если она волнуется, то делается бросок Ловкость + Атлетизм (сложность 7), чтобы удержаться на ногах. А во время шторма сложность увеличивается до 9. Если бросок провален, то персонаж плюхается в воду. Никакого урона нет, но вернуться на поверхность, используя Бег По Спине Водяного Дракона нельзя, и к берегу придется направиться вплавь.

●●●●● ●●● Божественный Вихрь (Divine Whirlwind) .

Веками мастера боевых искусств Востока развивали навыки и даже техники, позволяющие им наносить удары в бою первыми. Самурайское иайдзюцу, искусство доставания меча, «кулак-мысль» мастеров карате, техника Конгдзин (kongjin) изучаемая в кун-фу, служат этой цели. Но ни одна из них не может превзойти в скорости Гуй-дзин, использующего Божественный Вихрь, когда его мысли сразу переходят в действия.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци Демона, чтобы активировать эту технику. Она дает возможность использовать дополнительные действия Черного Ветра первыми, не дожидаясь действии остальных персонажей. Попросту, Гуй-дзин может ударить пять раз, прежде, чем противник ответит.

●●●●● ●●●●Ограничение П`о (Transcending P ' o).

На этом уровне просветленности даже те Гуй-дзин, что пришли в объятия самых темных стороны своей натуры, изучают, как не дать им возобладать. Умиротворяя себя успокаивающей энергией Инь, он может сдержать свою чудовищную натуру.

Система: На каждую единицу Инь Ци, потраченную Гуй-дзин, он может использовать любую из техник Черного Ветра до двух ходов, не делая броска на П`о, чтобы определить вероятность впадения в состояние души Огня. В дальнейшем, все броски на впадение в душу Огня делаются со сложностью -2, но броски на избежание впадения в душу Волн идут со сложностью +1.

Синтай Демона (Demon Shintai)

Мастера высших техник Синтая Демона еще более ужасны, чем их менее «просветленные» собратья, но и более бесформенны и извращены, как внешне, так и внутренне. С учетом техник, описанных ниже, ракшасы определенно становятся силой, с которой нужно считаться.

За каждый уровень Синтая Демона выше пятого, Гуй-дзин получает две формы, а не одну. Некоторые новые формы описаны ниже. Как всегда, окончательный внешний вид демонической формы зависит от извращенной фантазии персонажа, которому рекомендуется соответствовать Натуре П`о.

Бонусы техник, описанных ниже, прибавляются как всегда, только в форме демона.

●●●●● ● Плоть Демона (Flesh Mastery of the Demon Form).

Система: На этом уровне мастерства Гуй-дзин получает +1 к Выносливости. Кроме того, он может принять форму демона за два хода.

●●●●● ●● Кости Демона (Bone Mastery of the Demon Form).

Система: На этому уровне Гуй-дзин получает +1 к Ловкости. Кроме того, он узнает, как скрыть видимые проявления формы демона на некоторое время. За каждую потраченную единицу временной Силы Воли он может на 8 минут вернуться к нормальному виду, сохраняя полученные бонусы Физических Атрибутов.

●●●●● ●●● Кровь Демона (Blood Mastery of the Demon Form).

Система: На этом уровне Гуй-дзин получает +1 к Силе. Кроме того, он может принять форму демона за один ход.

●●●●● ●●●● Нефритовый Демон (Jade Mastery of the Demon Form).

Система: С этой техникой Гуй-дзин получает +1 к Силе и Выносливости. Он, также, может принимать форму демона по желанию. В течение каждого хода можно сменить одну черту демона на другую. Например, шипы исчезают, а крылья – вырастают. Это требует полного хода и концентрации, пока одна черта исчезает, а новая появляется. Вполне обычная тактика заключается в захватывании противника руками, хвостом или щупальцами на первый ход, и выращивании шипов - на второй. Жертва получает непоглощаемый урон от протыкания, равный Сила + 1. Персонажу не нужно выбирать постоянную черту демона, потому что он может повторить любую. Хотя, если не использовать эту технику, проявятся только постоянные черты формы демона.

Новые Формы Демона

Здесь описаны новые черты демона. Заметьте, что некоторые из них требуют, чтобы другие черты были взяты ранее, как «предварительные» - Гуй-дзин не может получить Шипастые Крылья, не имея самих крыльев. Некоторые требуют определенного мастерства в Синтае Демона, прежде, чем их можно будет взять.

Антенны. У Гуй-дзин вырастают антенны как у насекомого. Персонаж получает +1 ко всем броскам Восприятия.

Увеличенные части тела. Одна из частей тела Гуй-дзин

становится больше, чем обычно. Они чудовищно раздуты, часто покрыты язвами или уродливой сетью вен. Какую часть тела увеличить – зависит от игрока. Например, если увеличивать голову, то получаешь +1 к Восприятию, торс - +1 к поглощению, ноги - +1 к Силе на прыжки.

Ужасный взгляд. Демонические глаза Гуй-дзин гарантируют ужас и безумие всякому, кто взглянет в них. Они могут быть любого цвета (огненно-красные, зловеще-зеленые, ледянисто - синие или непроглядно-черные, например) и любого вида (кошачьи, как у насекомого или просто необычные). Каждый, кому Гуй-дзин смотрит в глаза, должен сделать бросок на Силу Воли или поддаться эффектам дикого ужаса. Обычно это означает побег, если возможно, или обморок.

Облик Ямаматсу[1]**.** (Требование: Синтай Демона четвертого уровня). Демоническая форма Гуй-дзин становится резиноподобной и обрюзгшей. Она практически растекается и выглядит чудовищно бесформенной. Чтобы описать тягучесть этого облика, Гуй-дзин может добавить два кубика ко всем броскам поглощения обычного физического урона. Кроме того, персонаж может растянуть суставы на 30 сантиметров, за исключением шеи, и протиснуться в значительно более узкие отверстия, чем мог ранее.

Улей. Поры демонического тела высвобождают маленьких жутких тварей. Змеи, пауки, пчелы, летучие мыши – обычное проявление этой жуткой формы. Обычно Гуй-дзин выпускает небольшой рой этих созданий. Для простоты, этот рой можно считать единым существом с 5 единицами здоровья, способным наносить один уровень смертельных повреждений за ход. Из-за общего количества тварей броска на атаку можно не делать.

Рога. У Гуй-дзин на голове вырастают рога. Они могут быть короткими или длинными, ровными или зазубренными, прямыми или изогнутыми, ветвистыми или одинарными, как пожелает игрок. Вне зависимости от вида, эти рога наносят Сила +1 непоглощаемых повреждений, когда персонаж пытается бодаться или делать что-то подобное.

Жвала. У Гуй-дзин вырастают жвала, как у насекомого. Укус наносит урон, равный Сила +3 непоглощаемых повреждений.

Многоглавость. (Требование: Синтай Демона пятого уровня). Гуй-дзин отращивает еще одну или более дополнительных голов. Но не более семи, одна за уровень Силы. С каждой новой головой персонаж получает +1 на все броски Восприятия.

Ядовитые клыки. (Требования: **Жвала** или **Клыки**. Синтай Демона седьмого уровня). Клыки во рту Гуй-дзин становятся особенно

большими, острыми и ядовитыми. Укус наносит урон, равный Сила +4 непоглощаемых повреждений, и вводит яд в тело жертвы. Для использования яда надо потратить единицу Инь Ци. Яд наносит урон, равный Сила +1 смертельных повреждений. Яд не действует на тех, у кого нет обычной кровеносной системы. То есть, Катаяны и Каиниты к нему имунны, хотя другие Шэнь могут иммунитета не иметь.

Шипы. Новые вариации шипов (то есть, наростов на теле, которые наносят урон при столкновении) включают в себя изменение волос на теле, делая их жесткими и острыми, как колючая проволока, шершавую шкуру, как у акулы, кожу, горячую, как огонь или холодную, как лед, битое стекло и похожие предметы, сращенные с телом.

Брызги. (Требование: Синтай Демона четвертого уровня). Щупальца, усики, пальцы, поры и тому подобное извергают сгустки кислоты или яда. Такие брызги считаются выстрелом, наносят 4 уровня смертельных повреждений и метаются на 6 метров.

Присоски. (Требования: **Щупальца**; **Облик Ямаматсу** или **Грязь**; Синтай Демона седьмого уровня). Руки и другие конечности Гуй-дзин покрываются присосками, похожими на маленькие пасти миног. Они могут помочь ему в карабканье или цеплянии (+1 ко всем соответствующим броскам) и наносят 1 уровень смертельного урона за ход схваченному противнику. Они могут вцепится и сосать кровь, но это требует контакта с кожей.

Гнойники. (Требования: Грязь; Синтай Демона пятого уровня). Тело демонической формы покрыто гноящимися язвами и ранами. Гной, что вытекает из них, ядовит, и наносит два уровня смертельных повреждений тому, кто его коснется, включая атакующих голыми руками, по желанию Мастера.

Щупальца. Гуй-дзин отращивает мерзкие, склизкие щупальца. С первого по пятый уровень Силы эти щупальца заменяют персонажу руки, на шестом уровне и выше Гуй-дзин может отращивать одно дополнительное щупальце за уровень Силы в дополнение к рукам. Откуда они будут расти – на усмотрение игрока. Щупальца прибавляют по 30 сантиметров в длину за каждый уровень Силы. Он дают +2 к Силе на захват, сжимание и раздавливание. Но их возможности в перемещении маленьких объектов, манипулировании рычагами, нажимании клавиш на клавиатуре значительно ниже, чем у обычных рук. Если щупальца идут в дополнение к рукам персонажа, он получает два дополнительных успеха на захват – симулируются дополнительные атаки.

Шипастые крылья. (Требования: **Крылья**; Синтай Демона третьего уровня). Крылья Гуй-дзин выпускают острые, пальцеподобные шпоры. Это имеет два эффекта. Они могут

использоваться как грубые когти, нанося урон, равный Сила –1 непоглощаемых повреждений. Или они могут удерживать небольшие предметы. Но не более и не тяжелее, чем пистолет или полная банка пива.

Адские Кружева (Hellweaving)

Все Гуй-дзин знают об акума, слугах Повелителей Яма. И все законопослушные Гуй-дзин их боятся и презирают. Как служители тех, кому Гуй-дзин обязались противостоять, акума считаются подлейшими предателями и величайшим злом, из известных Катаянам, продавшими свое новое рождение за силы миров Йоми и предавшими свой долг.

В своей величайшей работе, *Красной Книге Железного Моста*, безумный поэт Гуй-дзин О описывает тысячи миров Йоми. Но только немногие Гуй-дзин знают, что у книги есть вторая часть, малоизвестная в наши ночи. Столетиями Предки и Мандарины подвергали цензуре, запрещали и преследовали эту часть Красной Книги, в которой содержатся описания Адских Кружев – Силы, даруемой акума Повелителями Яма. Лидеры Гуй-дзин боятся, что знания о так называемых «Техниках Йоми» привлекут многих Гуй-дзин в служение Повелителям Яма. И они запрещают ее всеми доступными методами.

Но несмотря на усилия Предков, слухи о техниках Йоми достигают ушей некоторых Гуй-дзин, и знания о них распространяются медленно и незаметно. Если большинство Гуй-дзин их игнорируют, то находятся и те, кто их слушает – ради своей выгоды. Известные собирательно, как Адские Кружева, эти техники представляют собой силы, дарованные некоторым Гуй-дзин Повелителями Яма и другими демоническими существами. Обычно эти техники включают внушение ужаса, развращение, пропитывание тела Гуй-дзин мощью энергий Йоми и так далее. Однако они имеют цену. При каждом их применении необходима жертва, какому бы существу Йоми они не приносились. Эти жертвы разняться от обычного золота и личного Ци Гуй-дзин до оказания некоторых услуг. Ноша, которую получают акума вместе с этими силами, к счастью, весьма нелегка.

- Образы Йоми (Glimpse of Yomi).

Эта техника позволяет наполнить разум противника образами Йоми и происходящим там. Надо иметь действительно сильную волю, чтобы испытав такое не убежать в ночь с воплями ужаса.

Система: Акума смотрит в глаза жертве и тратит единицу Ци Демона.

Затем он делает бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 6). Успех означает, что жертва терзается образами Йоми. Жертве необходимо сделать бросок на Силу Воли со сложностью 7 и выкинуть больше успехов, чем акума, чтобы избежать эффектов этой техники. Неудача означает, что жертва в ужасе бежит от акума. Слабые жертвы (смертные с Выносливостью 1 или 2) могут умереть от инфаркта.

Жертва: Золото, хотя бы одна монета.

●● Рвущие Ветра (Razor Winds)

Акума открывает временное окно в миры Йоми, выпуская небольшой порыв ветра, воющего в Тысяче Преисподен.

Система: Акума тратит единицу Ци Демона и делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 6). Успех означает, что Рвущие Ветра выпущены и терзают плоть и душу жертвы. Игрок делает бросок Ловкость + Огнестрельное Оружие или Стрельба из Лука (сложность 6), чтобы попасть в цель. Успех означает, что жертва получает Выносливость акума +2 смертельных повреждений. При трате дополнительной единицы Инь Ци или Ци Демона Рвущие Ветра будут наносить дополнительный уровень смертельных повреждений.

Жертва: Единица Инь Ци или Ци Демона, в дополнение использованным на активирование техники.

●●● Благосклонность Повелителей Яма (Favor of the Yama Kings).

Повелители Яма и их высшие вассалы даруют эту технику своим могущественным слугам. Она вмешивается в судьбу, даруя удачу исполняющим злую волю Повелителей.

Система: Акума тратит единицу Ци Демона. До конца сцены или более, по желанию Мастера, сложность всех бросков на исполнение темных замыслов акума и Повелителей Яма уменьшается на 1. Что считается «исполнением темных замыслов» зависит от решения Мастера. Не все, что делает акума, считается злом. Например, охоте в трущобах Гонконга преимуществ от Благосклонности Повелителей Яма не получить, потому что это лишь удовлетворение физических потребностей. Хотя, конечно, все, что поддерживает акума, поддерживает и Повелителей Яма с их целями. А охота с целью поиска жертв для Повелителей Яма может бонусы и получить.

Если акума имеет Демона-Ментора (смотри **Kindred of the East** , страница 94), то он получает от этой техники еще больше преимуществ,

потому что имеет прямой контакт с придворным Повелителей, а то и с самим Повелителем Яма. Снижение сложности длится дольше (ночь или более, в некоторых случаях), а если Повелитель Яма находит нужным, то в критических ситуациях может быть уменьшена на 2. Например, во время проведения ритуала открытия врат в миры Йоми для проведения в Срединное Царство армии пауков-бесов.

Жертва: Единица Ци Демона, в дополнение к использованным на активирование техники.

●●●● Воспоминания о Йоми (Remembrance of Yomi).

Все Гуй-дзин помнят время, проведенное П`о в мирах Йоми. И эти воспоминания приятными не назовешь. Эта техника позволяет акума найти эти воспоминания в памяти Гуй-дзин и обострить их, подвигая его на ужасные вещи.

Система: Акума касается жертвы (это должен быть Гуй-дзин), тратит единицу Ци Демона и делает бросок П`о. При удаче, акума немедленно вводит жертву в состояние души Тени. В таком состоянии Гуй-дзин проводит, самое меньшее, час, в течение которого он может творить невыразимо омерзительные вещи. Впоследствии, Гуй-дзин может каждый час делать броски Хунь со сложностью 4 + количество успехов, полученных акума (максимум 9). Успех позволяет Хунь перехватить контроль, либо душа Тени будет длиться дальше. Если она продлится достаточно долго, Дхарма персонажа будет понижена.

Жертва: Нефрит.

●●●●● Кружева Миров Йоми (Weavings the Yomi World)

Эта могущественная техника позволяет акума извратить Драконье Гнездо, оскверняя и превращая его в источник тьмы, темной силы и несчастий. Вместо того, чтобы быть источником энергии для всех Шэнь, оно становится плацдармом Повелителей Яма в материальном мире, источником энергии для акума и им подобных.

Система: Акума должен физически находиться или быть поблизости от оскверняемого Драконьего Гнезда и сконцентрироваться, самое меньшее, на три хода. Игрок тратит единицу Ци Демона и делает бросок Манипулирование + Ритуалы (сложность 9). Успех означает, что Драконье Гнездо было осквернено. Осквернение постоянно, и никакой энергии из Гнезда получить нельзя. Кружевам Миров Йоми можно противопоставить технику Фэн-Шуй Метла Небес. Либо же его эффекты могут быть сняты лишь великими усилиями и благородной жертвой.

Жертва: Услуга Повелителю Яма, Демону-Ментору или тому обитателю преисподней, который дал силы акума провести этот ритуал.

●●●●● ● Источник Порока (Flood of Wickedness) .

Даже те Гуй-дзин, что развивают свое П`о, втайне его побаиваются. Разгул П`о, даже временный, означает потерю контроля и проявление самых животных черт с соответствующими желаниями. Однако некоторые могущественные акума нашли способ укротить свое П`о, и гораздо свободнее и эффективнее использовать его силы.

Система: Акума тратит единицу Ян Ци и делает бросок Интеллект + Медитация (сложность 6). Успех означает, что он может контролировать действия выпущенного П`о в течение сцены. Это значит, что сложность пробуждения П`о (смотри **Kindred of the East** , страница 91) снижена на 2, и акума имеет два дополнительных очка временного Ци Демона. Они должны быть потрачены, пока действует Источник Порока, когда он отключается, они исчезают. В дальнейшем сложность всех попыток акума защититься от попадания под контроль П`о или впадение в душу Огня или Тени также снижена на 2. Техника работает одну ночь.

Жертва: Услуга Повелителю Яма, Демону-Ментору или тому обитателю преисподней, который даровал акума эту технику.

●●●●● ●● Врата Йоми (Yomi Portal)

На этом уровне акума может призывать и укрощать тварей Йоми. Она обеспечивает акума хорошими слугами, убийцами и сеятелями ужаса.

Система: Акума проводит три хода в концентрации, тратит две единицы Ци любого типа и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 7). Успех означает, что врата в Йоми открыты и акума может призвать нужных ему существ. Они услышат его зов, но не обязательно будут рады ему. Чем они могущественнее, тем меньше они будут довольны таким служением. Мелкие духи будут меньше сопротивляться, потому что они привыкли быть на побегушках у более могущественных существ. Если необходимо, по решению Мастера акума может потратить единицу временной Силы Воли, чтобы призванные твари служили ему в течение ночи.

Как вариант, могут быть призваны злые духи или подобные им существа. Акума должен потратить единицу временной Силы Воли и сделать бросок Интеллект + Лидерство (сложность 8), чтобы преуспеть.

Жертва: Повелителю Яма, Демону-Ментору или тому обитателю

преисподней, который даровал акума эту технику должна быть передана человеческая душа. Либо Хунь и П`о Гуй-дзин. Как уж он ее получит и от кого – его проблемы.

●●●●● ●●● П`о в Дар (Gift of P ' o)

Когда акума применяет эту технику, он просит у Повелителя Яма или Демона-Ментора чистые П`о из Миров Йоми. Он может создать с их помощью слуг или просто поглотить их ради силы.

Система: Акума тратит две единицы Ци Демона и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 8). За каждый успех Повелитель Яма дарует одно П`о на нужды акума. Он может ввести это П`о в труп, создавая примитивного, но сильного Чин-мэй, который будет служить ему как раб. Стать чем-то большим, чем Чин-мэй, ему не удастся. Или же они могут быть поглощены, ради получения двух единиц временного Ци Демона с каждой души (максимум 10 единиц). Эти временные очки остаются у акума на одну ночь за каждый успех, а затем рассеиваются, если уже не потрачены.

Жертва: Восемь трупов

●●●●● ●●●●Красный Мост (The Red Bridge)

Иногда Повелители Яма даруют своим самым могущественным слугам возможность придти в Миры Йоми и принести вассальную клятву. Для этого им даруется эта техника, которая открывает портал в Йоми - и гарантирует безопасность.

Система: Акума проводит три хода в концентрации, тратит две единицы Инь Ци и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 7). Любой успех означает удачное открытие портала, а количество успехов определяет время, которое он может быть защищен от смертельных сил Йоми:

1 успех	1 час
2 успеха	6 часов
3 успеха	1 день
4 и более успехов	1 неделя

На каждый промежуток времени акума должен делать бросок Выносливость + Выживание (сложность 9). Успех означает, что повреждений нет. Провал означает потерю одного уровня здоровья. Он не может быть поглощен или исцелен, пока акума не покинет мир Йоми

или не захочет правящий там Повелитель Яма.

Жертва: Различна. Жертва зависит или от мотивов Повелителя Яма, позволившего войти в мир Йоми, или от мотивов акума, просящегося войти. Мастер должен придумать что-то достаточно сложное и опасное, чтобы получить требуемые силы или возможности.

Железная Гора (Iron Mountain)

Демон, без сомнения, силен. Вместе с силой, Демон иногда дает и стойкость. Взывая к своему внутреннему Демону, Гуй-дзин, что изучали Железную Гору, могут выдержать невероятный урон. Демон наслаждается болью, даже своей собственной. Принимая его силу и ярость, практикующие Железную Гору могут игнорировать или сопротивляться ранениям, даже от магии, огня или солнечного света. Их способность получать раны и продолжать действовать просто ужасает, даже других Гуй-дзин.

Система. Железная Гора улучшает способность Гуй-дзин к поглощению ранений. Демон поглощает ранение и переводит боль в ярость. Каждый уровень Железной Горы снижает сложность броска на поглощение на единицу. Когда сложность падает до 2, то остальные уровни повреждений поглощаются автоматически. Так, для Гуй-дзин с Железной Горой шестого уровня сложность бросков на поглощение снижена на 6. Для броска на поглощение со сложностью 6, сложность падает до 2, и Гуй-дзин автоматически поглощает два уровня повреждений.

Железная Гора также позволяет поглощать непоглощаемые повреждения, хотя это и значительно сложнее. Каждый уровень Железной Горы позволяет использовать стандартные, основанные на Выносливости, броски против непоглощаемых повреждений. Но без сопутствующего снижения сложности на поглощение. Так, с Железной Горой шестого уровня, Гуй-дзин может использовать шесть кубиков для броска на поглощение непоглощаемого урона, если у него достаточно развита Выносливость. Но если у него Выносливость равна 4, то он за счет нее может использовать 4 кубика для броска на поглощение непоглощаемых повреждений со сложностью -2, за счет оставшихся уровней Железной Горы.

Также, как и Черный Ветер, Железная Гора растет в мощи, а не демонстрирует разные техники. Однако некоторые опытные мастера Железной Горы могут изучить иные варианты отражения урона, вместо развития своих обычных возможностей его поглощения. Как обычно, Гуй-дзин должен выбрать – или просто развивать возможности к поглощению, или открывать другие пути к поглощению урона с помощью Демона. Так, если Гуй-дзин решить повысить Железную Гору до шестого уровня, то он должен потратить еще 48 очков опыта, если решит позднее выучить Бичевание Демона, как альтернативную технику.

●●●●● ● Бичевание Демона (Flaying the Demon).

Боль и разрушение – отличительная черта Демона. Таким образом, она не мешает Гуй-дзин. Используя силу Демона, Гуй-дзин может игнорировать раны и дикую боль. Вместо Гуй-дзин это все испытывает П`о. Любые страдания смертной плоти не сравнить с пытками Йоми.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци Демона и до конца сцены не получает никаких пенальти от ран, кроме Потери Сознания.

●●●●● ●● Великолепие Боли (Torturous Transcendence)

Переводя ранения в ярость Демона, Гуй-дзин от собственных ран только свирепеет. Хоть он и может быть ранен, сила ударов, что он получает, становится лишь источником мощи для его П`о.

Система: Когда бы Гуй-дзин не получил урон, он делает обычный бросок на его поглощение. Но за каждые два уровня повреждений он получает единицу Ци Демона. Это не поможет повысить П`о, но в некоторых случаях Гуй-дзин тратит Ци Демона с той же скоростью, с какой он ее получает.

●●●●● ●●● Огнеупорность (Striking the Fire).

Сильнейшие мастера Железной Горы могут сопротивляться жару огня или солнечному свету не встречая никаких проблем. Те, кто развивает свои навыки, выдерживают пламя так же легко, как развеивают струю дыма.

Система: На этом уровне Гуй-дзин начинает поглощать непоглощаемые повреждения как обычный урон – теперь Железная Гора снижает сложность на поглощение непоглощаемых повреждений,

как при поглощении обычного урона.

●●●●● ●●●●Стойкость Небесной Нефритовой Горы (Exalted Resilience of the Heavenly Jade Mountain)

Немногие могут достичь такого уровня стойкости. Высшие мастера Железной Горы могут выдержать ранения, что разорвут плоть и кости других. Мудрецы утверждают, что эфемерная душа привязана к телу дикой яростью П`о. Хоть и очень немногие достигали этого уровня, их способности поражают. Выдерживая пламя, взрывы, ранения, что могли закончиться потерей сознания, эти Предки входят в состав самых живучих созданий, ходящих на Земле.

Система: Если Гуй-дзин получает достаточно ран, чтобы потерять сознание или встретить Малую или Окончательную Смерть, игрок тратит единицу Ци Демона и делает бросок Выносливость + Выживание (сложность 9). Гуй-дзин остается живым, в сознании и полностью дееспособным в течение количества ходов, равных количеству набранных успехов. Если к моменту окончания этого времени раны не были излечены, то снова тратится Ци Демона и делается бросок. Если Ци Демона кончается, а Гуй-дзин все еще имеет раны, лишающие сознания, он немедленно отключается. Эта техника применяется пока Гуй-дзин в сознании, как рефлекс, и будучи в бессознательном состоянии с ее помощью защищаться нельзя.

Киай (Kiai)

Голос – могучая сила. Он отделяет смертных и Шэнь от зверей. Однако у правильно тренированных Гуй-дзин голос может стать чем-то большим, нежели средством выражения. Он может стать оружием и щитом. Техники Киай передают Демона через голос, делая его оружием, которое невозможно засечь, инструментом, который подходит не только для толкания речей, и даже давая возможность отрывать пути между мирами.

Хоть его и сравнивают с бэншиподобным завыванием призраков, Киай сильно от них отличается. Воющие песни призраков, как они говорят, служат для пробуждения эмоций и страстей. Киай значительно шире этого. Хоть некоторые его техники и повторяют способности призраков, и, если верить мудрецам, могут быть выучены у других Шэнь, они могут то, что призракам недоступно. Ранить плоть, дробить камень и разрывать ткань мироздания. Ни один голодный дух и помыслить не может о том, что это можно сделать завывая.

Киай не слишком популярен у Гуй-дзин. Те, в ком сильно Инь, не любят эту Силу, хотя и признают ее силу. Ян-ориентированные Гуй-дзин, или те, в ком сильно Ян, больше склонны к применению этой

Силы. Для смертных, концепция Киай, «крика, дарующего жизнь», заключается в направлении дыхания на фокусировку себя и своих действий. Таким образом, утверждают мудрецы, Ян-ориентированные Гуй-дзин, которые изображают живых и дышат время от времени, более предрасположены к Киай, чем полные смертью Инь-ориентированные.

Поскольку Киай подразумевает использование голоса, то с кляпом или при невозможности по какой-то причине использовать голос он действовать не будет. Также он и не для тех, кто хочет быть незаметным. Все вокруг узнают, когда кто-то использует Киай.

● Фокусирующий Крик (Focusing Shout)

Эта техника дает возможность Гуй-дзин громким криком сфокусировать тело, разум и души на определенной цели. Любое действие, предпринимаемое после вопля (как правило, это атака или иное физическое действие) имеет больше шансов на успех.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци Демона и делается бросок Интеллект + Предсказания (сложность 7). При удаче, к броску на действие, следующее сразу после вопля, добавляется текущее значение П`о. Действие должно подходить П`о – бег, нападение, уничтожение чего-то и тому подобное.

●● Стиль Пугливого Воробья (Aspect of the Timid Sparrow).

Эта техника используется Гуй-дзин в рукопашной, чтобы напугать своего противника и получить временное преимущество.

Система: Гуй-дзин намечает жертву, тратит единицу Силы Воли и делает бросок Сила + Запугивание (сложность 7). Поражается только одна цель, а Гуй-дзин должен участвовать в рукопашной, чтобы задействовать эту технику. Каждый успех снижает сложность на попадание по цели в этом или следующем раунде на 1. Преимущества действуют только на Гуй-дзин, применившего эту технику. Но не на других бойцов.

●●● Нгилай (Ngilai)

Эта техника – вопль ужаса - берет свое начало в легендах жарких малазийских джунглей. Еще более могущественная, чем Стиль Пугливого Воробья, она поражает человека или Шэнь, обращая его в бегство.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци и делает бросок Выносливость + Запугивание (Сложность 6). Успехи наполняют жертву, но только одну, на один ход непреодолимым ужасом. Это значит, что она будет убегать от Гуй-дзин и всего, что с ним ассоциируется, на пределе скорости. Но смертные с Выносливостью 1 или 2 могут умереть от инфаркта. Гуй-дзин, помимо побега, делают еще и бросок на сопротивление душе Волн (смотри Kindred of the East , страница 150).

Жертвы, испытавшие на себе Нгилай, могут потратить единицу временной Силы Воли, чтобы остаться рядом с Гуй-дзин. Но за каждые два успеха броска Выносливость + Запугивание сложность всех бросков для нее увеличивается на 1. Если Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли, то он автоматически защищается от души Волн.

●●●● Песня Страдающей Души (The Song of the Tormented Soul)

С этой техникой Гуй-дзин может обрушить на слышащего его ту боль и страдания, которые он ощущает будучи нежитью. Эта техника передает жертве его собственные отрицательные эмоции – страх, зависть, злость, ревность, печаль.

Эта техника нечасто используется Гуй-дзин с высокими значениями Хунь, или теми, кто по той или оной причине принял свое состояние как судьбу, предназначенную волей Великого Цикла. Только те Катаяны, кого действительно тяготит такое состояние, могут использовать эту технику в полную силу.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Восприятие + Экспрессия (сложность 7). Чем больше успехов наберется, тем дольше обуревают жертву негативные эмоции и тяжелее эффект.

1 успех	1 час	Нетяжелые	+1 к сложности на все Социальные Атрибуты.
2 успеха	6 часов	Тяжелые	+1 к сложности на все подходящие броски.
3 успеха	1 день	Очень Тяжелые	+2 к сложности на все подходящие броски.

4 успеха	3 дня	Крайне Тяжелые	+3 к сложности на все подходящие броски.
5 и более успехов	1 неделя	Невероятно Тяжелые	Жертва может впасть в ярость берсерка, совершить самоубийство, убийство и тому подобное. +3 к сложности на все подходящие броски.

Из-за у усиления негативных эмоций, эта техника не сработает на призраках, акума, духах Йоми и некоторых других видах духов, демонах. «Подходящие броски» включают те, которые будет сложно совершать в определенном эмоциональном состоянии. Тигру–Дьяволу может быть сложно защищать чужие интересы, а Костяному Цветку – охотиться.

●●●●● Великий Нгилай (Greater Ngilai)

Эта техника похожа на Нгилай, но значительно мощнее. Всякий в зоне слышимости, друг или враг, попадает под его действие.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци и делает бросок Выносливость + Запугивание (сложность 7). Всякий, кто окажется в зоне слышимости (по желанию Мастера можно сделать бросок на Восприятие) погружается в непреодолимый ужас на один ход. Это значит, что они попытаются удрать от Гуй-дзин или того, что с ним ассоциируется как можно быстрее. Однако слабые жертвы, вроде смертных с Выносливостью 1 или 2, могут умереть от инфаркта. Гуй-дзин, помимо побега, делают еще и бросок на сопротивление душе Волн.

Жертвы, находящиеся рядом с Гуй-дзин, могут потратить единицу временной Силы Воли, чтобы остаться с ним рядом. Но за каждые два успеха броска Выносливость + Запугивание сложность всех бросков для них увеличивается на 2. Если Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли, то он автоматически защищается от души Волн.

●●●●● ● Крик Крови (Cry of Blood)

На этом уровне при помощи Киай можно наносить физические повреждения, просто повысив голос.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци и делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех наносит жертве непоглощаемые повреждения, количество которых равно Дхарме Гуй-дзин. Призраки, духи, демоны и другие, кто не полностью

во плоти, имунны к этой технике.

По желанию Мастера, те, кто находятся рядом с Гуй-дзин по применении Крика Крови могут испытать проблемы со слухом (1-10 ходов) из-за повреждений барабанных перепонок.

●●●●● ●● Рык Тигра (Tigers Roar)

Эта техника усиливает контроль Гуй-дзин над Киай, делая возможным повреждать не только плоть, но и стены, оружие, автомобили и даже более крупные вещи.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 8). Набранные успехи прибавляются к Киай, а урон высчитывается по Спискам Прочности (смотри **Vampire : The Masquerade** , страница 202), чтобы определить, что Рык Тигра может сломать. Например, если Гуй-дзин набирает 3 успеха в броске и имеет Киай 7, то он может сломать стальной ящик, железобетонную стену, трехдюймовую свинцовую трубку или некоторые детали автомобиля.

По желанию Мастера, количество успехов от броска + Киай может быть снижена на 1 или 2, если ломаемый объект находится на значительном расстоянии (10 ярдов и более) от Гуй-дзин.

●●●●● ●●● Вопль Фантазма (Cry of the Phantasm)

Эта техника похожа на Крик Крови, но может повредить призраков, духов и им подобных.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци и делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех наносит жертве непоглощаемые повреждения, количество которых равно Дхарме Гуй-дзин. Призраки, духи, демоны и другие, кто не полностью во плоти, не имунны к этой технике.

●●●●● ●●●● Крик , Открывающий Путь к Небесам (Shout Opening the Way to Heaven).

С этой техникой, голос Гуй-дзин становится настолько могущественным, что может пробить Стену. Правильно настроит голос, можно открыть временный портал в мир Инь, Ян или Йоми.

Система: Гуй-дзин концентрируется на три хода, тратит единицу временной Силы Воли и единицу нужной Ци (Инь для мира Инь, Ян для мира Ян, демона для мира Йоми). Затем делается бросок Интеллект + Предсказания (сложность 4 + уровень местной Стены, максимум 9). После этого открывается небольшой портал в нужный мир. Только открывший его Гуй-дзин может войти туда. Портал остается открытым на один ход после открытия. Эта техника никак его не защищает от опасностей тех миров, но может проложить путь обратно.

Силы Синтай (Shintai Disciplines)

На высших уровнях мастерства, Гуй-дзин, которые изучают техники Синтай, способны продемонстрировать больший контроль над потоком Ци в своих телах, превращая их, цитируя одного ученого, в «могучие линзы, проходя через которые, энергия Ци усиливается тысячекратно». Хоть это и преувеличение, но Гуй-дзин, изучающие Синтай высоких уровней, способны применять значительно более могучие техники, чем практикующие низкие уровни.

Более того, те, кто тщательно изучал техники Синтай, нашли способы влиять не только на свое тело, но и на мир вокруг него. Эти Гуй-дзин оказались способны при помощи своего Ци управлять природными элементами. Это позволило им развить новые Силы Синтай, вроде Синтая Зверя, Синтая Дыма или Синтая Шторма, которые не отражают пять элементов китайской алхимии. Эти новые Силы сложно развить и они нечасто практикуются. Поэтому в них еще не были раскрыты высшие уровни, как в обычных Силах. Кто знает, может быть нужды Пятой Эпохи позволят развить эти уровни, хотя многие подозревают, что эти новые Синтай неполноценны и ограничены только пятым уровнем мастерства.

Синтай Крови (Blood Shintai)

●●●●● ● Клинок Крови (Blood Blade)

Как и ужасающий Хлыст Крови, эта техника позволяет создавать оружие из собственной крови – в данном случае, кинжал или меч. Оружие выглядит так, как пожелает вампир – прямой обоюдоострый меч, так любимый европейцами, изогнутая сабля да дао Китая или катана Японии, нож-бабочка или боевой крюк кун-фу. Да вообще все, что похоже на клинок. Некоторые Катаяны используют эту технику, чтобы создавать оружие убийственной красоты – мечи, похожие на драконов или пламя, или кинжалы, напоминающие когти демонов.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь или Ян Ци и разрезает себе на запястье, или использует уже имеющуюся рану. Вытекающая кровь превращается в кинжал или меч, как он пожелает. Техника действует одну сцену или дольше, по желанию Мастера. Оружие наносит непоглощаемые повреждения, равные Сила +3.

●●●●● ●● Скорпионья Кровь (Blood of the Scorpion)

Не только Ассамиты Кин-дзин способны плеваться кровью. Некоторые могущественные Катаяны тоже способны на это. Более того, будучи наполненной Инь, каждое касание ее смертельно. Использованием этой техники развлекаются последователи Песни Тени или Рыка Тигра–Дьявола, которым нравится не только ее смертоносность, но и несомый ею ужас.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци, чтобы отравить кровь, а потом плюет ею во врага. Расстояние плевка – один ярд за постоянное значение Инь персонажа. На попадание делается бросок Ловкость + Огнестрельное Оружие или Атлетика, смотря что выше, со сложностью 6. При попадании ядовитая кровь наносит непоглощаемый урон, равный Инь + 2 персонажа. Если кровь на жертву не попадает, то она не получает никакого урона. Например, если противник носит полный костюм химзащиты или полностью укутан в толстые меха. Обычная одежда защищать не будет. Призраки, мумии и обладающие более высоким уровнем постоянного Инь имунны к эффектам этой техники.

●●●●● ●●● Порча Крови (Corruption of the Blood)

Одна из самых пугающих техник Катаян способна обратить кровь Гуй-дзин или Кин-дзин против них же. Единственным касанием, Гуй-дзин, знающий эту технику, может сделать кровь жертвы ядовитой для нее или заставить кипеть от энергии Ян. В любом случае, результатом становится быстрая, но чудовищно болезненная смерть.

Система: Катаян должен коснуться жертвы (контакт с плотью не обязателен), потратить единицу Ян Ци и сделать бросок Манипулирование + Медицина (сложность 7). Каждый успех означает, что жертва получает единицу непоглощаемых повреждений от кипящей

или ядовитой крови. За каждый успех Кин-дзин теряют очко Крови. Кипение Ян подрывает здоровье других существ, снижая их жизненные силы (по решению Мастера).

●●●●● ●●●●Кровавый Фонтан (Blood Leeching)

С помощью усиленной версии Порчи Крови можно поглощать кровь (точнее, Ци) из других существ, смертных или Шэнь. Гуй-дзин требуется всего лишь коснуться жертвы, чтобы кровь начала фонтанировать из каждой поры, раня или убивая, и обеспечивая Катаяна Ци. Некоторые Катаяны - садисты развлекаются, питаясь таким образом. Использование Кровавого Фонтана на другом Гуй-дзин часто рассматривается как оскорбление его семьи или Двора, которое должно быть либо соответствующе возмещено или же оскорбляющий объявляется акума.

Система: Смотри Порчу Крови, за исключением того, что за каждый уровень повреждений, наносимых жертве, Гуй-дзин получает единицу временного Инь или Ян Ци. Однако похищая Ци таким образом, получить его больше, чем позволяют постоянные Инь и Ян, нельзя.

Синтай Кости (Bone Shintai)

Высшие уровни Синтая Кости демонстрируют еще более странные и извращенные возможности изменений. Не все, но большая часть этих техник направлена на изменение тела Гуй-дзин. Но самое страшное в том, что некоторые техники позволяют изменять тела других, хотят они того или нет.

●●●●● ● Композиция Кости (Ikehone)

Название этой техники немного напоминает название японского искусства составления цветочных композиций, икебаны, и дает возможность изменять плоть и скелет других, искажая их. Хоть эта техника и создавалась для нападения, некоторые Катаяны используют ее на себе, чтобы стать сильнее и выносливее, или на своих последователях, чтобы создать могучих слуг и воинов. В некоторых недостойных уважения Дворах Композиция Кости считается видом искусства. Плоть и кости пленных переделываются в «приятные очам» формы, развлекая Катаян перед тем, как жертва поедается.

Система: Катаян касается жертвы, тратит две единицы Инь Ци и делает бросок Манипулирование + Ремесла (сложность 6). При удаче, Гуй-дзин может изменять Атрибуты жертвы в пределах 6 очков. Так, можно снять по два очка с трех Атрибутов, увеличить один Атрибут на

два очка, а другой – на четыре и тому подобное. Ни один Атрибут не может быть стать меньше 1 или больше 5. Эти изменения сопровождаются и изменениями во внешности. Жертва, Внешность которой снижается, становится искаженным, жалким существом. Те, у кого увеличиваются Сила или Выносливость, становятся больше и значительно мускулистее, со снижением Ловкости жертва иссыхает и парализуется.

Если эта техника используется для нападения, то Атрибуты обычно снижаются. Если Гуй-дзин использует ее на себе или своих союзниках и слугах, то Атрибуты увеличиваются. Изменения сохраняются на одну сцену. На каждую дополнительно потраченную единицу Инь Ци действие продлевается на час. Изменять можно только Физические Атрибуты и Внешность. На существа без скелета Композиция Кости не действует.

●●●●● ●● Лепка Скелета (Skeletal Sculpting)

Развитая из Композиции Кости и сходная с Дисциплиной Кин-дзин Изменчивость, эта техника позволяет изменять только скелет, не затрагивая плоти – за исключением, разве что, раздирания. Как и Композиция Кости, Лепка Скелета некоторыми Катаянами – декадентами считается видом искусства. Также она используется для пытки.

Система: Катаян дотрагивается до жертвы, тратит единицу Инь Ци и делает бросок Манипулирование + Ремесла (сложность 7). Каждый успех наносит жертве очко непоглощаемых повреждений, потому что кости вырываются из своих мест, поворачиваются под прямым углом друг к другу, продирая себе путь через плоть. Все дополнительные уровни здоровья, даваемые техниками, Достоинствами и тому подобным игнорируются.

Вместо причинения прямого вреда, жертву можно ослабить:

Артрит. Кости и суставы жертвы сильно болят, даже когда

1 успех	не двигаются. -2 к броскам Ловкости, но это можно превозмочь, потратив единицу временной Силы Воли.
2 успеха	**Сильный артрит** пенальти и трата Силы Воли удваиваются.
3 успеха	**Хрупкие кости.** Кости жертвы становятся очень хрупкими. Каждый удар ломает ему хотя бы одну кость, нанося очко повреждений. В дальнейшем, при любом броске, включающем Физические Атрибуты, жертва должна делать бросок на Выносливость (сложность 8) или сломать кость.
4 успеха	**Гниение Крови.**Гуй-дзин награждает жертву сильным, быстроразвивающимся гниением крови. В течение недели жертва страдает от сильной боли, теряя по очку от каждого Физического Атрибута каждый день, пока они не снизятся до ноля, а затем умирает. Обычная медицина это не лечит, Силы, вроде Обретения Истинного Баланса могут и вылечить. Или нет, по решению Мастера.

Лепка Скелета не действует на существа без скелета.

●●●●● ●●● Пробуждение Трупа (Corpse Awakening).

Эта техника – вид некромантии Катаян. Она позволяет, грубо говоря, наполнить труп Ци и создать зомби, который будет исполнять все приказы создателя. «Ходячий труп» ни особо силен, ни особо умен (за редкими исключениями), но для исполнения некоторых задач вполне подойдет.

Система: В полночь на кладбище Гуй-дзин выкапывает труп. Труп укладывается на тростниковую циновку (для плетения от Гуй-дзин или нанятого им для этого дела требуется бросок Ловкость + Ремесла). Затем Гуй-дзин проводит сложную церемонию, включающую курения, свечи, чтение и написание молитв. В течение церемонии, Гуй-дзин напитывает труп хотя бы двумя единицами Инь и Ян Ци, а затем делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 7). После церемонии труп заворачивается в циновку и закапывается на 8 суток. На исходе восьмых суток труп «оживает» и выкапывается. Создателю лучше быть поблизости, иначе труп может убрести куда-нибудь.

Труп, называемый теперь сыцзоу (sizou) обладает одним очком в каждом Атрибуте. За каждые дополнительно потраченные во время церемонии очки Инь и Ян Ци добавляется очко к Физическим и Метальным Атрибутам. То есть, Гуй-дзин, потративший три очка Инь и Ян Ци на свое творение, получает сыцзоу с двумя очками во всех Физических и Ментальных Атрибутах и одним очком во всех Социальных Атрибутах. Социальные Атрибуты не могут быть подняты

выше 1, а Метальные – выше 3, сколько дополнительного Ци не трать. Уровни здоровья сыцзоу обычны.

Сыцзоу действует согласно приказам создателя, исполняя их по мере умения и интеллекта. Однако каждую ночь он теряет очко здоровья, если не подпитывается Инь и Ян Ци. Если здоровье сыцзоу по любой причине упадет до уровня Потеря Сознания, то он рассыпается в прах.

●●●●● ●●●● Адский Лик (Form of Infernal Favor).

Эта техника, как и ее более слабый аналог Ц`ин Ши, пропитывает тело Гуй-дзин энергиями Инь, превращая его в чудище, способное сделать заикой даже Ц`ин Ши. Хоть вид и меняется из раза к разу и от Гуй-дзин к Гуй-дзин, обычно персонаж становится больше – и в ширину и в высоту. Ногти и зубы превращаются в клыки и когти, покрытые липким ядом, кожа становится жуткого цвета, обычно красного или черного, из тела растут щупальца и шипы и так далее.

Система: Превращение не требует никакого броска, но занимает 8 ходов и требует траты 4-х единиц Инь Ци и/или Ци Демона. Эффект длиться одну сцену или дольше, по желанию Мастера. Превращаясь, можно выбрать любые пять форм демона от Синтая Демона (смотри эту книгу, страница 70, или **Kindred of the East**, страница 109), чтобы создать образ и его возможности. Все Физические Атрибуты возрастают на 2. Прочие возможности аналогичны возможностям Ц`ин Ши (смотри **Kindred of the East**, страницы 112- 113).

Синтай Нефрита (Jade Shintai)

Мастера высших техник Синтая Нефрита, иногда называемые ваньгуй (Нефритовые Короли), развивают свои возможности в двух направлениях. Во-первых, они развивают талант управления Землей. Ваньгуй учатся двигаться через землю и подчинять ее своим желаниям. Во-вторых, они становятся настолько чувствительны к потокам свободного Ци, что могут сплетать их и работать с ними еще лучше, чем раньше.

●●●●● ● Каменная Рыба (Stone Fish)

С этой техникой ваньгуй становится един с землей – литературно. Он может погрузится в нее также легко, как смертный погружается в пруд. И он может с легкостью двигаться сквозь почву, с легкостью избегая – или загоняя в засаду – нападающих.

Система: Каменная Рыба схожа с Милостью Дракона Земли, но

позволяет Гуй-дзин двигаться сквозь землю. Он может двигаться сквозь обычную почву или глину, но не камень или очень плотно утоптанную землю. Насколько плотна земля и насколько в ней трудно двигаться – решает Мастер. Движение сквозь землю стоит одной единицы Ян Ци за ход. Если персонаж решил начать двигаться, погрузившись в землю с помощью Милости Дракона Земли, он должен потратить единицу Ян Ци.

Под землей Гуй-дзин двигается на 4 ярда за ход, как смертный, идущий против метели. Он видит смутно видит на 10 ярдов вперед, как сквозь дым или туман. Если он встречает препятствия – железобетонный фундамент, камни, трубы и тому подобное – он должен или обплыть их или выкопаться и обойти поверху.

Если персонаж желает устроить засаду, выпрыгнув из-под земли за спиной врага, он получает обычные преимущества неожиданной атаки.

●●●●● ●● Каменный Клинок (Blade of Stone)

Эта техника дает возможность создавать из камня оружие. И не только мечи, а любой вид холодного оружия. У каждого вампира свои предпочтения – кто-то любит катаны и другие мечи, а кто-то предпочитает посохи – тетсубо и другое дробящее оружие. И многие вампиры обрели известность из-за своего каменного посоха.

Система: Гуй-дзин касается камня, размером хотя бы в кубический фут. Он может не быть диким, каменные стены зданий или надгробия тоже подойдут. Делается бросок Манипулирование + Ремесла (сложность 8). Успех означает, что камень был переделан в оружие. Заметьте, что если взять камень из стены или основания скалы, то возможно ее обрушение или ослабление. Хоть эта техника для того не предназначена, ею можно причинять урон для каких-то целей, по решению Мастера. В бою каменное оружие наносит непоглощаемый урон, обычный для стандартного оружия того типа, +2.

●●●●● ●●● Вкус Нефрита (Taste of Jade).

При помощи этой техники кусочек обычного нефрита пропитывается энергиями Ци, превращаясь на время в Истинный Нефрит. Те Гуй-дзин, что изучили эту технику, обычно увешаны нефритом с головы до ног. И каждый кусочек зеленого камня собирает могущественные энергии Ци, к которым можно обратиться в любой момент.

Система: Гуй-дзин концентрируется на час, тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Восприятие + Медитация (сложность 9). При удаче, Гуй-дзин меняет нефрит, превращая его в

Истинный Нефрит на столько суток, сколько выпало успехов. Этот Истинный Нефрит действует как Нефритовый Талисман второго уровня (смотри **Kindred of the East**, страницы 86-87). Как и Нефритовый Талисман, его можно подарить, проиграть, сохранить, его можно украсть и так далее. Однако при попытке использовать Ци из Истинного Нефрита, созданного Усилением Нефрита, она проваливается, а нефрит взрывается, нанося две единицы урона тому, кто его использует[2].

●●●●● ●●●●Усиление (Augment)

Высшая техника ваньгуй дает не только возможность подстроить себя под свободное Ци, но и усилить и улучшить его. Из-за этой возможности, только дурак или доведенный до отчаяния будет нападать на мастера Синтая Нефрита, стоящего в Драконьем Гнезде.

Система: Гуй-дзин проводит три хода в концентрации и тратит две единицы временной Силы Воли, чтобы запустить эту технику. В следующие 8 минут, когда бы Гуй-дзин не поглощал свободное Ци (смотри **Kindred of the East** , страницы 138-39) , он может усилить поглощаемое Ци дополнительными «призрачными» единицами Ци, того же типа, что и впитываемое. Так, впитывая при помощи Усиления 4 единицы Инь Ци, Гуй-дзин получает 4 «призрачных» единицы Инь Ци. Эти «призрачные» единицы Ци тратятся так же, как и обычное Ци. Например, они могут быть потрачены до того, как начнешь тратить обычное Ци. Если через 8 минут «призрачное» Ци не потратится, то оно автоматически рассеется.

Синтай Плоти (Flesh Shintai)

●●●●● ● Тело Мыши (Body of the Mouse)

До достижения этого уровня мастерства в Синтае Плоти, все Гуй-дзин, даже Пенангаллан, могут изменять свое тело не выходя за пределы массы и объема «истинной» формы. Но с этого уровня то ограничение снимается. С Телом Мыши можно не только изменять свое тело, но и уменьшать его. Многие Гуй-дзин считают, что эта техника весьма полезна для шпионажа, проникновения в запретные зоны и так далее.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци и делает бросок Выносливость + Атлетизм (сложность 7). За каждый успех можно уменьшить размер своего тела вдвое. То есть, с двумя успехами, Гуй-дзин уменьшается до 1/4 своего нормального роста. При этом можно менять форму, как с техникой Десять Тысяч Форм (смотри **Kindred of the East** , страница 117).

●●●●● ●● Тело Змеи (Body of the Serpent).

Эта техника делает все тело Гуй-дзин гибким, как резина. Он может растянуть свои суставы или торс, согнуть их под невероятными углами, протискиваться в мельчайшие щели и противостоять большей части физических повреждений.

Система: Гуй-дзин тратит две единицы Ян Ци, никакого броска не требуется. Гуй-дзин сохраняет Тело Змеи пока сам того желает или пока не наступает рассвет. С этой техникой Гуй-дзин может растянуть суставы и/или тело на фут за каждое очко своего постоянного Ян Ци. В отличие от Длинношеести, кожа растягивается вместе с мышцами и костями. На время растяжения плоть и кости тверды, как плотная резина. Гуй-дзин может гнуться так, как обычно это делать невозможно. Он может пролезть в щель, шириной в три дюйма, хотя чем щель уже, тем дольше он будет пролезать – его тело недостаточно «жидкое», чтобы просто «протечь» где-то. Используя Тело Змеи, Гуй-дзин получает три единицы брони против всех физических атак, вроде ударов, пинков, толчков, холодного и огнестрельного оружия. Но защиты от огня или Сил нет.

●●●●● ●●● Раздувание (Bloat)

Несмотря на непристойное, в некотором смысле, название, эта техника популярна среди многих мастеров Синтая Плоти. Она позволяет вытягивать из окружающей среды огромное количество Ян Ци, что увеличивает и усиливает их тела, повышая их боевые возможности.

Система: Гуй-дзин концентрируется один ход, тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Выносливость + Атлетика (сложность 7). За каждый успех он получает +1 к Силе и к Выносливости, как минимум +3 к каждому Атрибуту. Это продолжается, пока Гуй-дзин не решит вернуться к нормальному размеру или пока не наступит рассвет. Внешность Гуй-дзин снижается по мере роста Силы и Выносливости (до 1). Хоть при использовании Раздувания Гуй-дзин сильно толстеет и растет, никаких пенальти на Ловкость или к передвижению он не получает. Однако размеры не дадут ему проходить в обычные двери, ели он не хочет их сломать, садиться в автомобили и другой транспорт, ездить на лошадях и тому подобное.

Поскольку эта техника использует свободное Ян Ци, она может и не сработать в местах, где сильно Инь Ци. Если, по мнению Мастера, в окружающей местности мало Ян Ци, то сложность броска можно увеличить на 1 или 2. Если Ян Ци нет вообще, то техника не действует. И ни при каких обстоятельствах она не может быть использована в мирах Инь.

●●●●● ●●●●Раскованность Облика (Unchaining the Form)

На этом уровне Синтая Плоти Гуй-дзин может менять свой облик не обращая внимания на свою массу. Он может принять любую форму, любой объем или массу, от полудюйма и четверти килограмма, до сотен футов и нескольких тонн. Этой техникой могут быть воплощены любые ужасающие или отвратительные формы, которые можно себе представить.

Система: Гуй-дзин концентрируется на ход, тратит единицу временной Силы Воли, две единицы Ян Ци и делает бросок Восприятие + Атлетика (сложность 6). При успехе, он может меняться как указано выше. Изменения не происходят мгновенно – получение каждого нового фута высоты или ширины требует нескольких секунд. То есть, если по какой-то причине Гуй-дзин захочет стать размером с небоскреб, то это займет достаточно много времени. Меняя таким образом форму, Гуй-дзин не может сдвинуться более, чем на фут или два, что делает его уязвимым к обнаружению или нападению.

Если Гуй-дзин решит добавить себе необычные или странные черты к своему телу, то он, с согласия Мастера, может выбрать их из обликов Синтая Демона или выдумать их сам.

Синтай Призрачного Пламени (Ghost - Flame Shintai)

На этих уровнях мастерства практикующие Призрачное Пламя, часто называемые хикен, Огненные Клинки, могут изменять цвет своих призрачных огней так, как им понадобится. Так, Гуй-дзин может перекрасить яркое пламя Ян, чтобы оно походило на ледяное пламя Инь, или создать свой собственный, уникальный цвет.

●●●●● ● Огненный Меч (Goblin Sword).

Призрачное пламя изливается из рук Гуй-дзин, создавая огненное мечеподобное оружие, поражающее не только плоть, но и душу.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци (Ян для меча Ян, Инь – для оружия Инь). Этого хватает, чтобы создать меч, броска не надо. Меч может быть любой формы и размера, в зависимости от желания Гуй-дзин, пока он похож на клинок. Используется как холодное оружие, но можно к броску на попадание добавить два кубика.

Меч Ян наносит Сила +4 непоглощаемых повреждений. Даже если жертва как-то поглощает нанесенный урон, ожоги на теле остаются навсегда. Каждый удар выжигает единицу временного Ян жертвы, и

Гуй-дзин должны немедленно сделать бросок на противостояние душе Огня.

Оружие из пламени Инь поворачивает просветление Гуй-дзин против него же, усиливая в нем осознание себя мертвым и проклятым. Жертва получает единицу непоглощаемых повреждений за каждый уровень Дхармы. Кроме того, этот меч с каждым ударом сжигает единицу временного Инь, и Гуй-дзин должен немедленно сделать бросок на противостояние душе Волн.

Каждый вид Огненного Меча действует на духов, призраков и прочих бесплотных существ. Мечи Ян поражают такие существа, но не выжигают энергию. Мечи Инь не поражают такие существа, но выжигает их аналог Инь, то есть Пафос.

●●●●● ●● Огненные Пути (Goblin Portal)

С этой техникой по Гуй-дзин может ходить «дорогами огня», как по Драконьим Потокам.

Система: Чтобы использовать эту технику, необходимо пламя шириной или площадью хотя бы в один фут. Его, при необходимости, можно развести. Гуй-дзин концентрируется на один ход, тратит единицу Ци любого типа, делает бросок Восприятие + Синтай Призрачного Пламени (сложность зависит от уровня местной Стены) и шагает в огонь. Теперь он может «телепортироваться» в любое пламя того же размера, на расстоянии[3]:

1 успех	750 метров
2 успеха	1 километр 600 метров
3 успеха	16 километров
4 успеха	160 километров

5 и более успехов	800 километров

Как только Гуй-дзин шагнет в огонь, он может автоматически почувствовать все огни на указанном расстоянии, доступные для выхода. Однако он знает только общие размеры и общее расположение, но не может посмотреть сквозь них или узнать где они конкретно находятся, пока не соберется его использовать. Но он знает местоположение и расстояние до огня, разведенного любым членом его семьи или им самим.

●●●●● ●●● Призыв Духа Огня (Goblin Call)

При помощи этой техники, Гуй-дзин может призвать духа призрачного пламени из миров Инь или Ян, по собственному желанию. Огненный дух верно служит ему некоторое время, а потом возвращается домой.

Система: Гуй-дзин концентрируется на три хода, тратит единицу Ци нужного типа и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность равна толщине Стены в месте призыва). При успехе появляется дух огня и исполняет одну задачу или остается в физическом мире на один час. Каждый дополнительный успех обеспечивает еще одно задание или час пребывания в физическом мире. Хоть дух огня и верно служит призвавшему, он откажется исполнять глупые или самоубийственные задачи – свои достоинство и безопасность он ценит выше. При необходимости Гуй-дзин может сделать бросок Манипулирование + Хитрость (сложность 7), чтобы уговорить духа исполнить его повеление.

У обычного духа огня Сила Воли 6, Ярость (П`о) 6, Гносис (Хунь) 6, Ян или Инь 6 и 20 единиц Ци. Обычные Чары – Броня, Огненный Взрыв, Созидание Огней, Драконье Зрение и Материализация.

●●●●● ●●●●Мантия Императора Огня (Mantle of the Flame Emperor)

Мастера Призрачного Пламени говорят, что в каждом из нас есть огонь. Эта техника позволяет им обрушить то пламя на жертву.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци нужного типа и делает бросок Ловкость + Оккультизм (сложность 7). При удаче жертву покрывает пламя и наносит непоглощаемые повреждения, равные ее постоянному Инь или Ян, в зависимости от того, какое Ци было использовано. Этот урон нельзя отразить.

На поддержание огней в течение нужного числа раундов Гуй-дзин может потратить дополнительные единицы Ци, пока они не кончатся

или жертва не сгорит дотла.

Синтай Зверя (Beast Shintai)

Данная Сила взывает к силам П`о Гуй-дзин, позволяя призывать, подчинять или использовать диких зверей. На высших уровнях, Синтай Зверя дает доступ к «тотемному духу», даруя ему силы, схожие с возможностями других Шэнь.

Привязка Ци: Сила

● Укрощение Зверя (Cower Before the Beast)

Глядя в глаза животного и выпуская, через угрожающий рык свое П`о, Гуй-дзин способен испугать даже свирепейших животных, заставляя их успокоиться или сбежать от ужаса.

Система: Гуй-дзин должен посмотреть животному в глаза, потратить единицу временной Силы Воли и сделать бросок Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе Воли животного, обычно 5 и менее). Успех означает, что животное напугано. Это может заставить некоторых опасных животных напасть, но обычно жертва прячется или убегает.

●● Животное – Шпион (Animal Spy).

С помощью этой техники Гуй-дзин может «овладеть» животным, заставив его стать на некоторое время своим шпионом.

Система: Эта техника схожа с техникой Анимализма Кин-дзин Слияние Духа (смотри **Vampire : The Masquerade** , страница 148), но позволяет Гуй-дзин лишь заставить животное быть шпионом. Катаян должен, сконцентрировавшись, один ход смотреть в глаза животному, потратить единицу временной Силы Воли и сделать бросок Манипулирование + Знание Животных (сложность 6). Успех означает, что Гуй-дзин поместил свой дух в животное. Хоть его тело остается бессознательным и неподвижным, он может заставить животное отправиться туда, куда он захочет и пользоваться его чувствами. Это животное будет великолепным шпионом, потому что очень немногие будут считать певчую птичку или кошку агентом врага.

Чтобы техника сработала, у животного должен быть достаточно развитой мозг. Она не сработает с насекомыми, ракообразными, многими видами рыб и тому подобными существами. Млекопитающие и птицы считаются лучшими объектами применения этой техники.

●●● Зов Духа - Покровителя Животного (Conjuring the Animal Kami)

С этой техникой Гуй-дзин может послать зов – не голосовой, а нечто вроде на ментального воздействия – который приводит к нему определенный вид животных. Он может выбрать какой-то конкретный вид (тигры, райские птицы, носороги) или кого-то конкретного (уссурийские тигры, альфа - вожаки волков). Животные приходят, если они есть в радиусе 3600 метров и имеют возможность придти к вызвавшему. Техника не дает контроля над животными, но они будут предрасположены к подчинению Гуй-дзин и будут драться за него, если понадобится.

Система: Гуй-дзин делает бросок Обаяние + Управление Животными (сложность 6). Количество успехов определяет, сколько животных откликнется на зов:

1 успех Одно животное.

2 успеха Четверть животных, услышавших зов.

3 успеха Половина животных.

4 успеха Большая часть животных

5 или более животных Все животные.

●●●● Власть Над Зверем (Sway the Beast).

Воспринимаемая некоторыми Катаянами как развитие Укрощения Зверя, эта техника позволяет Гуй-дзин полностью подавить волю животного своей. Животное можно заставить делать все, что угодно, даже совершать самоубийственные поступки – контроль Гуй-дзин подавляет страх и инстинкты самосохранения.

Система: Гуй-дзин смотрит в глаза животному, тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе Воли животного, обычно 5 или менее). Успех означает, что животное попало под контроль Катаяна на одну сцену. Можно тратить дополнительные очки Силы Воли – одно очко за один дополнительный час контроля – но он оборвется с рассветом. Власть над зверем не дает Гуй-дзин знания того, что происходит с животным – для этого требуется использование Животного – Шпиона.

●●●●● Освобождение Животного Начала (Unleash the Beast Spirit)

Эта техника создает такую связь Гуй-дзин с природой, что его собственная животная природа проявляет себя. Гуй-дзин становится похожим на оборотня в его форме получеловека – полуживотного и получает дополнительные возможности.

Система: Гуй-дзин должен выбрать свой тотем, как только овладеет этой техникой. Он не может быть сменен. Чтобы призвать силы тотема, Гуй-дзин должен сконцентрироваться на три хода и потратить единицу временной Силы Воли. Затем он превращается в существо, описанное ниже, похожее на форму Кринос оборотней. Для описания возможностей этой формы, Гуй-дзин получает 6 очков, которые он тратит на Атрибуты. Благодаря животной природе его чувства усиливаются, а по желанию Мастера, он может получить дополнительные возможности, основанные на особенностях тотема. Например, тотем Черепахи может дать броню, тотем Акулы дает возможность плавать и заостряет зубы, а тотем Тигра – когти. Для описания изменений можно использовать подходящие формы Синтая Демона.

Примеры Животных.

Карп	+1 Сила	+2 Ловкость	+3 Выносливость	Жабры
Журавль	+3 Ловкость	+2 Выносливость	+1 Внешность	Крылья
Лиса	+1 сила	+3 Ловкость	+1 Выносливость, +1 Восприятие	Клыки и когти
Кальмар	+3 Сила	+1 Ловкость	+2 Выносливость	Щупальца
Тигр	+2 Сила	+2 Ловкость	+2 Выносливость	Когти и клыки

Синтай Дыма (Smoke Shintai)

Курящиеся вулканы Огненного Кольца, мутный дым новогодних петард на улицах Шанхая, кордитовый дым, остающийся после перестрелки Триад – это суть Синтая Дыма.

Гуй-дзин используют техники Синтая Дыма, чтобы сбить с пути, скрыть, затенить. Специалист Синтая Дыма способен скрыть себя даже маленьким лоскутком дыма, и способен врать так убедительно, что ему поверит даже самый прожженный циник. А высшие уровни Синтая Дыма дают небольшой контроль над огнем.

Привязка Ци: Ловкость

● Дым Без Огня (Smoke Without Fire)

Название этой техники немного сбивает с толку молодых Катаян, потому что она, все-таки, не дает возможности создать дым без огня. Вместо этого она делает увеличивает количество и плотность уже существующего дыма. При соответствующем контроле, дымка единственной сигареты хватает, чтобы укрыть многих.

Система: Эта техника действует только при наличии дающего дым пламени. Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци и делает бросок Манипулирование + Маскировка (сложность 6). Каждый успех удваивает количество и плотность дыма - как и сложность бросков на Восприятие тем, кто пытается сквозь этот дым что-то рассмотреть, - не усиливая имеющегося пламени и не тратя топлива для него.

●● Дым, Скрывающий Слова (Words of Smoke).

Гуй-дзин, использующий эту технику, становится самым убедительным вралем в мире. Все, что он говорит, даже если несет сущий бред, принимается за чистую монету.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци. На одну сцену он получает два дополнительных кубика на броски Хитрости и Красноречия, если от него требуется врать или преувеличивать факты.

●●● Слепящий Дым Чоу Чжэна (The Hampering Smoke of Chou Zheng)

Эта техника дает возможность Гуй-дзин пустить врагу «дым в глаза», временно ослепляя его.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци и делает бросок Ловкость + Выживание (сложность 6). Враг, который должен находиться на расстоянии в 10 ярдов от него, будет ослеплен на один ход за каждый успех, полученный при броске. Когда противник ослеплен, его Ловкость и Восприятие, при попытке атаки других персонажей или уворота от их атак, снижаются до нуля. Однако жертва может использовать другие навыки или сверхъестественные возможности для компенсации слепоты.

●●●● Дымка Мэйд (Wisp Mayd)

Самая таинственная техника Синтая Дыма, позволяющая создавать пейзажи и образы из простого дыма. В руках специалиста, дым даже от

маленького огонька может принимать виды людей, животных и других вещей, которые невооруженным взглядом совершенно невозможно отличить от настоящих.

Система: Гуй-дзин должен провести ход в концентрации, потратить единицу Ян и сделать бросок Манипулирование + Хитрость (сложность 7), чтобы создать из дыма иллюзию. Каждый успех увеличивает сложность всех бросков на опознание иллюзии на 1. Однако это работает только для взгляда. Наощупь они совершенно нематериальны и нереальны. У Гуй-дзин должно быть достаточно дыма, чтобы создавать иллюзии – чем меньше дыма, тем меньше иллюзорные предметы.

●●●●● Кулак Вулкана (Volcano`s Fist).

Эта техника позволяет наполнить кулаки Гуй-дзин огнем вулканов Тихого океана. Его руки становятся настолько горячими, что любой горючий предмет от его касания мгновенно вспыхивает, а удары наносят тяжелые раны.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци и его руки наливаются ярко-красным светом, как будто сделанные из лавы. При его касании горючие предметы сразу вспыхивают – можно считать, что руки наносят три единицы огненных повреждений. К броску на атаку другого этими огненными руками наносятся добавляется три кубика, и наносятся непоглощаемые повреждения. Кулак Вулкана действует одну сцену или пока Гуй-дзин не отключит его.

Синтай Шторма (Storm Shintai)

Техники этого Синтая отражают связь Катаян с бурями Тихого и Индийского океанов. Практически каждый год Срединное Царство накрывают ужасные шторма и муссоны. Некоторые Гуй-дзин, у которых сильно П`о, наслаждаются такой погодой. И они научились взывать к силам штормов, влияя своим Ци на погоду.

Привязка Ци: Выносливость

●Милость Князя Ветров (Conjure the Duke of Wind)

Эта техника дает Гуй-дзин поднять сильный порыв ветра. Ее можно использовать, чтобы ускорить парусную лодку, помешать полету птиц или Гуй-дзин, использующим некоторые Силы и так далее.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает

бросок Выносливость + Предсказания (сложность 6). Ветер, поднятый Гуй-дзин ускоряется на 16 километров в час за каждый полученный успех. Каждые 8 километров в час, имеющиеся у ветра, снижают скорость летящих или плывущих против него персонажей на 1,6 километров в час. Или же их скорость усиливается соответствующе, если ветер используется, чтобы толкнуть их в нужную сторону. Мастер может использовать другие эффекты для очень сильных ветров – выше 45 километров в час. Они могут сдувать предметы или людей, ломать постройки или устраивать разгром на больших площадях. Гуй-дзин может каждый ход изменять направление ветра, но он непременно будет исходить от него.

●● Поцелуй Молнии (Thunderbolt ' s Kiss)

Многие люди мечтали удержать молнию в руках, а Гуй-дзин действительно на это способны. Всякий раз, как Гуй-дзин применяет эту технику, его удары обрушивают на врага мощь молнии. Используя эту технику, молнию можно держать тихо и незаметно, ожидая нужного момента, чтобы ее выпустить, или создать дугу между руками и телом.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци. Призванная молния проявляет себя тогда, когда он наносит удар по противнику. Наносится обычный урон, равный постоянному Ян Гуй-дзин. Если он напал и промахнулся, молния не исчезает. Другие персонажи могут касаться (бить, хватать и так далее) Гуй-дзин без воздействия молнии – Поцелуй Молнии действует только на тех, кого Гуй-дзин осознанно касается сам.

●●● Ласка Молнии (Thunderbolt ' s Caress)

Эта техника похожа на Поцелуй Молнии, но Гуй-дзин не обязательно касаться врага – вместо этого он может послать в него разряд молнии. В зависимости от желания, молнию можно или просто метнуть во врага или она может сорваться с рук или полыхнуть из глаз.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци и делает бросок Ловкость + Огнестрельное Оружие (сложность 6) на попадание. При попадании наносится обычный урон, равный постоянному Ян Гуй-дзин. Разряд можно применить на расстоянии, равном постоянному Ян Ци + Синтай Бури, в ярдах.

●●●● Облачная Колесница (Cloud Chariot)

Эта техника создает очень сильный, локализованный ветер, который

поднимает Гуй-дзин и несет туда, куда он захочет.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Выносливость + Медитация (сложность 7). Он летит со скоростью 32 километра в час + 8 километров в час за каждый полученный успех. Эта техника не может быть применена на других персонажах, только на самом Гуй-дзин.

●●●●● Полет Драконов (The Flight of the Dragons)

Самая страшная из техник Синтая Шторма позволяет Гуй-дзин направить Ци на управление погодой. В зависимости от сил, которыми он сможет управлять, можно призвать жуткие бури.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци и делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 6). Результат воздействия на местную погоду зависит от количества успехов, которые можно разделить, чтобы определить площадь и эффект:

Успехи	Радиус	Эффект
1 успех	1600 метров	Легкие изменения (поднять/понизить температуру на 10 градусов, создать/ разогнать несколько облаков.
2 успеха	3 километра 200 метров	Небольшие изменения (создать/прекратить моросящий дождь или легкий снег).
3 успеха	6 километров 400 метров	Серьезные изменения (создать/прекратить сильную грозу или небольшой буран).
4 успеха	12 километров 800 метров	Сильные изменения (создать/прекратить среднее торнадо или сильный буран).
5 и более успехов	25 километров 600 метров	Очень сильные изменения (создать/ прекратить муссон или тайфун).

Автоматические успехи можно получить, потратив дополнительное Ян Ци, из расчета два Ян Ци за один автоматический успех.

Чтобы эти изменения произошли, требуется время – полчаса за каждый успех. Все это время Гуй-дзин должен концентрироваться.

Будучи созданными, эти изменения прекращаются естественным путем, за несколько часов или дней.

Для справок о погоде и климате в разных частях Срединного Царства обращайтесь к World of Darkness : Hong Kong , страница 32.

Силы Души (Soul Arts)

Высшие техники Сил Души обращаются к самим основам природы Гуй-дзин – природе и использованию Ци и П`о, предсказанию и влиянию на судьбу, а также гармонии Гуй-дзин и мира, в котором они обитают.

Взращивание (Cultivation)

Мастера Взращивания считаются обладающими большими знаниями о природе П`о, чем другие Катаяны. В частности, они обладают возможностями управлять своими и, что более страшно, чужими чудовищными сторонами души, когда приходит нужда.

●●●●● ● Пробуждение Безумия (Evocation of Madness)

Эта техника дает возможность пробудить П`о другого Гуй-дзин. Ненадолго, очень ненадолго, но этого вполне достаточно, чтобы исказить разум жертвы.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци Демона, касается жертвы и делает бросок Манипулирование + Экспрессия (сложность 7). При удаче жертва немедленно впадает в душу Тени. Она может сделать бросок Хунь, чтобы защититься, но сложность равна П`о и количеству успехов, полученных при броске на Пробуждение. При неудаче жертва впадает в душу Тени и остается в таком состоянии, пока Мастер не решит, что можно сделать еще один бросок Хунь. Но произойти это может только через час, если не более. Восстановившись, жертва может страдать от Психозов – часто весьма ослабляющих и жутких, по желанию Мастера, - в зависимости от того, что творила жертва, будучи в душе Тени (Смотри **Kindred of the East** , страница 151 для описания души Тени, и **Vampire : The Masquerade** , страницы 222-224, описывающих Психозы).

●●●●● ●● Падение (Degradation)

Применяемая Гуй-дзин только на самых заклятых своих врагах, Падение заставляет другого Катаяна действовать, как будто он впал в состояние души Тени. Более того, если он не сможет остановить себя, то несчастный будет полностью осознавать, что творит. Многие Гуй-дзин считают применение этой техники жутким грехом и основанием для объявления применившего акума.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци Демона, касается жертвы и делает бросок Манипулирование + Хитрость (сложность 8). При удаче жертва начинает действовать, будто впавшая в состояние души Тени, даже если это не так. Несчастный полностью осознает, что творит, но попросту не может прекратить действовать, как ему подсказывает природа его П`о. Каждый успех дает 8 часов такого состояния. По окончанию действия этой техники жертва восстанавливает контроль над собой, но получает постоянный Психоз.

●●●●● ●●● Пробуждение Демона (Strengthening the Demon)

Как и в случае с Падением, применение этой техники считается знаком служения злу и безумию, сильнейшим грехом для Гуй-дзин, если это слово можно применить по отношению к ним. Применяя ее, Гуй-дзин искусственно пробуждает П`о, чтобы получить больше Ци Демона. Попросту, он пробуждает свою внутреннюю тьму, чтобы получить больше преимуществ от ее силы.

Система: Гуй-дзин концентрируется на три хода, тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок П`о (сложность 6). За каждый успех он временно – на один ход за успех – он получает две единицы Ци Демона, но максимум 10. Эти временные единицы Ци Демона должны быть потрачены в течение этого времени, или они рассеются. Но если все Ци Демона было уже потрачено, то это временное Ци его пополняет, не рассеиваясь. По прекращению действия этой техники Гуй-дзин должен сделать бросок Хунь со сложностью, равной П`о. Если он неудачен, то Гуй-дзин получает Психоз. При удаче – никаких плохих последствий.

●●●●● ●●●●Темное Отражение (Darkling Mirror)

Считаемая учеными Гуй-дзин развитой версией Отсечения Демона, Темное Отражение позволяет Гуй-дзин отделить П`о от Хунь и тела и использовать, как злого слугу.

Система: Эта техника похожа на Отсечение Демона (смотри **Kindred Of The East** , страница 120), но с некоторыми важными отличиями. Во-первых, отделяется всегда П`о – и не требуется никакого броска. Нужны только три хода в концентрации и трата двух единиц Ци любого типа. Во-вторых, души могут использовать основные функции Ци одновременно. В-третьих, П`о может отдаляться от тела на 1600 метров.

Ци`ю Ма (Chi ' iu Muh)

Силы Третьего Глаза могучи и таинственны, особенно на высших уровнях, которые хранят особые эзотерические знания. Мастера этих техник редко обучают или разъясняют их. Они говорят, что собственный опыт – лучший учитель.

●●●●● ● Щит Души (Shield of the Soul).

Первое, что изучает мастер Ци`ю Ма – методы защиты своих душ от врагов и от самих себя.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Сообразительность + Хитрость (сложность 6). До конца сцены сложность попыток, направленных на влияние, похищение, изменение, подмену или атаку душ Гуй-дзин увеличивается на 4, но максимум до 9. Если попытка, несмотря на щит, оказалась успешной, сложность бросков на противостояние, при возможности того, снижается на 2.

●●●●● ●● Затухание Огня, Успокоение Волн (Banking the Fire , Calming the Waves)

Многих техник Ци`ю Ма боятся и избегают, но не эту. Одним касанием Гуй-дзин способен восстановить баланс душ своего собрата.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и касается Катаяна. В некоторых случаях может потребоваться бросок Ловкость + Драка или Ловкость + Боевые Искусства. Если цель в состоянии души Огня, души Волн или души Тени, то ее нормальное состояние сразу восстанавливается, без каких-либо отрицательных последствий – ни Психозов, ни дневных кошмаров. Он будет помнить, что произошло, но вины или сожалений не будет. Случалось так, что эту технику давало Гуй-дзин продвижение в Дхарме, но это случалось крайне редко. Эта техника может снимать дисбаланс Ци или останавливать Безумие других Шэнь.

●●●●● ●●● Запятнанная Душа (Soul Taint)

Немногие техники Третьего Глаза подходят для нападения, но это – одна из них. Просто коснувшись жертвы и тихо наложив на ее души пятно, Катаян делает ее отталкивающей и отвратительной для всех, даже для семьи и близких друзей. Скоро жертва становится отверженной, и, без чьей-либо защиты, очень уязвимой.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци, касается жертвы и делает

бросок Манипулирование + Эмпатия (сложность 6). Каждый полученный успех разделяется между двумя возможностями – сделать жертву отталкивающей для окружающих или на продолжительность действия техники. Каждый успех, потраченный на «отвратительность», добавляет +1 к сложности к броскам, основанных на Социальных Атрибутах на определенный отрезок времени. В результате даже незнакомцы находят несчастного раздражающим, отвратительным, отталкивающим и будет стараться держаться от него как можно дальше. Каждый успех, потраченный на время действия – хотя бы один, но должен быть использован на это – продлевает действие техники на одну ночь.

●●●●● ●●●●Обмен Душ (Soul Exchange)

Эта техника дает мастеру Ци`ю Ма немыслимую возможность – менять местами души других. В частности это делается, чтобы пытать злого (или хорошего), подсаживая его душу к кому-нибудь с совершенно другой натурой. Да и в бою это здорово дезориентирует.

Система. Гуй-дзин должен коснуться тех, чьи души он собирается менять местами, потратить единицу Ци и сделать бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 8). При успехе он может поменять их души местами. Можно заменить Хунь на Хунь или П`о на П`о или обе души сразу. В любом случае, способности и Ци Демона каждого из них меняются. Если необходимо, то жертвы полностью дезориентированы и находятся в этом ступоре столько минут, сколько было набрано успехов.

Обе жертвы обнаруживают себя в теле, параметры, навыки и память которого им неизвестны. Их истинные навыки и память остаются в прежних телах, хотя слабые воспоминания о них сохраняются. В течение нескольких ночей, число которых равно количеству набранных при броске успехов, сложность всех бросков навыков и возможностей, о которых новое тело знает, а старое – нет, увеличивается на 2.

Единственный способ обратить Обмен Душ – использовать эту технику снова, возвращая все как было. По желанию Мастера, очень святые люди или места могут вернуть все в норму. Или жертвы могут пройти очень сложный квест, чтобы вернуть души на свои места.

Интернализация (Internalize)

●●●●● ● Энергия Путей Дракона (Reaping the Dragon s Road)

С этой техникой Гуй-дзин может поглощать Ци прямо из Драконьих

Потоков и Гнезд лишь усилием воли. Ему не надо поглощать Ци как обычно – вместо этого, глубоко сосредоточившись и объединив свое сознание с этим неиссякаемым источником энергии, он может вбирать Ци лишь усилием воли.

Система: Гуй-дзин встает в Драконий Поток или Гнездо, из которого он собирается получить Ци. И за каждую потраченную единицу временной Силы Воли он получает 4 единицы Ци, Инь или Ян. Выбор остается за ним, но стоит учитывать и особенности источника – из Гнезда чистого Инь нельзя получить Ян.

●●●●● ●● Стальная Душа (Steel Soul)

Будучи усовершенствованной формой Железной Души, эта техника дает Гуй-дзин творить еще более невероятные вещи. Некоторые ученые считают, что эта техника была источником легенд о сверхчеловеческих способностях мастеров боевых искусств и даосов.

Система: Эта техника похожа на Железную Душу (смотри **Kindred of the East** , страница 124), но более развитую. Гуй-дзин проводит ход в концентрации и делает бросок Хунь (сложность 7). Каждый успех броска становится автоматическим успехом в любом действии, предпринятом в раунд использования Стальной Души или в следующем, после чего они пропадают. Гуй-дзин может использовать в один раунд только часть успехов, и сохранить оставшиеся на другой. Ему не надо использовать их все сразу, как это было у Железной Души.

Как вариант – успехи можно использовать для усиления Атрибутов, из расчета один успех – +1 к Атрибуту. Прибавка действует до конца сцены.

●●●●● ●●● Щит Просветленности (Armor of Enlightenment)

С использованием этой техникой Гуй-дзин пребывает в такой гармонии с собой и окружающим миром, что может сопротивляться всем попыткам ранить его.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли. До конца сцены он может добавлять ко всем броскам на поглощение дополнительные кубики, количество которых равно его уровню Дхармы.

●●●●● ●●●●Удержание Зеленого Демона На Привязи (Holding the Green Demon at Bay)

Высшая техника мастеров Интернализации состоит в том, что они могут сопротивляться или отсрочить собственную смерть. Будучи смертельно ранеными, они удерживают свои души в теле, оставаясь в этом мире, пока не подоспеет помощь.

Система: Если Гуй-дзин Без сознания илиОбездвижен, он может потратить единицу временной Силы Воли и единицу Ци любого типа, чтобы удержать свои души в теле до тех пор, пока оно не будет исцелено. Несмотря на ранения, наносимые Гуй-дзин после потери сознания, он останется жив и «лечибелен». Он погибнет, только тогда, когда его тело будет уничтожено окончательно – сожжено, оставлено под солнцем или порублено в фарш. То, что Гуй-дзин остался в живых, для стороннего наблюдателя незаметно, хотя тот факт, что тело не сгнивает, может подсказать, что его хозяин еще с ним не расстался.

Обязательство (Obligation)

Часто называемая «наивысшей» и «чистейшей» из Сил, Обязательство на высших уровнях становятся еще более могучей и, как утверждают некоторые, «чистой». Мастера Обязательства часто используют в своих командах спокойствие и силу, чему многим, даже Шэнь, тяжело противостоять.

●●●●● ● Укрощение Огня (Taming the Fire)

Обычно Гуй-дзин, впавшие в состояние души Волн или души Огня, совершенно неконтролируемы. Они становятся берсерками, нападают в слепой панике и уходят в Безумие. Однако силы мастеров Обязательства таковы, что даже в этом состоянии Гуй-дзин им подчиняются.

Система: Эта техника действует только на Гуй-дзин в состоянии души Волн или души Огня. Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Обаяние + Лидерство. Сложность равна постоянному Инь жертвы (в случае души Огня) или постоянному Ян (в случае души Волн), +1. При успехе он получает контроль над жертвой, как если бы надел на него невидимый поводок. Жертва остается в состоянии души Огня или Волн, но эти состояния можно использовать

так, как Гуй-дзин пожелает – против врагов, как правило. Контроль действует один час за каждую единицу Ци, потраченную на его поддержание. Их не обязательно тратить сразу, но могут тратиться каждый час, пока Гуй-дзин необходимо поддерживать контроль. Однако через час после установления контроля жертва может сделать обычный бросок на выход из души Огня или души Волн. При удаче Укрощение Огня престает действовать и он восстанавливает контроль над собой.

●●●●● ●● Извращение Воли (Corrupt the Will)

Противостоящие мастеру Обязательства должны опасаться этой техники, обращающей против них их же собственную Силу Воли. Любые действия, которые он будет стараться предпринять пойдут наперекосяк, хотя сам он не будет осознавать воздействия.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Хитрость (сложность 7). Техника действует один час за каждый успех. В течение этого времени все единицы временной Силы Воли, используемые жертвой Извращения Воли, будут считаться не автоматическими успехами, а автоматическими провалами. Жертва не будет подозревать такого воздействия, хотя может что-то заподозрить, когда начнет проваливать действия, в которых должен был бы с легкостью преуспеть. По возможности, Мастер должен описывать ситуацию так, чтобы скрыть эффекты Извращения Воли. Заметьте, что это может кончиться для персонажа плохо.

●●●●● ●●● Глас Императора (Voice of the Emperor)

С этой техникой Гуй-дзин может управлять помыслами и действиями целой толпы смертных. Но без помощи электронных усиливающих средств. Те, кто его слушает, будут верить каждому его слову и исполнять все его команды.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Обаяние + Лидерство, со сложностью, указанной на странице 125 **Kindred of the East** (техника "Власть") . Успех означает, что каждый, кто его слышал, действуют так, как ему требуется. Приказ должен быть один для всех. Хоть эта техника и может быть весьма разрушительной, Гуй-дзин обнаружили, что она значительно лучше действует, если людьми манипулировать скрыто, а не предпринимать поспешных, быстрых действий.

●●●●● ●●●●Божественные Оковы (Divine Fetters)

Приказам сильнейших мастеров Обязательства невозможно сопротивляться – даже другим Шэнь. Эта техника дает Гуй-дзин контроль над своими сверхъестественными собратьями.

Система: Эта техника похожа на Власть (смотри **Kindred of the East** , страница 125), но с тремя важными отличиями. Во-первых, на смертных она действует лучше – любая сложность снижается на 2. Во-вторых, на Шэнь она действует, как на смертных. В-третьих, Шэнь не могут понять, что на них были применены Божественные Оковы. Они все будут относить на воздействие природной харизмы и убедительности Гуй-дзин – по крайней мере, до тех пор, пока они не проведут несколько часов вдали от него или кто-то не вправит им мозги.

Мибашам (Mibasham)

Эта Сила, название которой происходит от персидского «Бытие», направлена на познание самой природы сущего. Изучающие ее Гуй-дзин ищут ответы на такие загадочные вопросы, как появились Гуй-дзин и в чем их назначение в мире. Гуй-дзин, что практикуют Мибашам изучают Срединное Царство. Его, впрочем, редко используют. Она подходит для Гуй-дзин с высокими значениями Хунь или Дхармы или личностям с философским настроем. Насколько известно, ни один Тигр–Дьявол не пытался овладеть этим искусством.

Ученые не могут найти ни одного упоминания о Мибашам до воцарения династии Минь. Кое-то считает, что эту Силу передали Гуй-дзин маги-отступники, называющие себя «Аль – и – Батин». Но ни одного доказательство этого еще не нашлось.

Техники Мибашам не могут быть использованы на Гуй-дзин, уровень Дхармы которого выше, чем у применяющего.

● Внутренняя Линза (The Lens of the Self)

Даже наименее искушенный в Мибашам может заглянуть в душу Гуй-дзин, Кин-дзин или Шэнь, чтобы узнать его подноготную. Многие Шэнь крайне не любят эту технику и нападут на того, кто применил ее на них.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци любого типа и делает бросок Восприятие + Эмпатия (сложность 6). При удаче он узнает Натуру или Натуру П`о цели, по выбору применяющего.

●● Порс`дан (Pors ' dan)

Называемая молодыми непочтительными Гуй-дзин «Боевой коан», эта техника дает возможность практикующему Мибашам обернуть недостаток знаний жертвы о мире в свою пользу. Он ставит перед ней внешне простой вопрос или философскую дилемму, и она, пораженная загадками, содержащимися в вопросе, оказывается неспособной сконцентрироваться на чем-то еще.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Обаяние + Загадки (сложность 7). За каждые два успеха жертва теряет кубик от броска на любое действие до конца сцены. Несмотря на то, как ее называют молодые Гуй-дзин, эта техника больше подходит для переговоров, бесед и других спокойных занятии. Если предпринимается попытка применить ее в бою, то сложность увеличивается до 9.

Чтобы использовать эту технику, Гуй-дзин должен иметь возможность говорить со своей жертвой четко и спокойно.

●●● Камни Брода (Stepping Stones)

На этом уровне мастерства Гуй-дзин постигает мироздание настолько хорошо, что познает Высшие и Низшие миры – то есть миры Инь, Ян и Йоми – настолько хорошо, что может без особых проблем путешествовать туда.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность равна уровню Стены в месте применения). При удаче он может войти в мир Инь, Ян или Йоми, но не получает никакой защиты от тамошних сил и обитателей. По желанию Мастера, Гуй-дзин с уровнем Дхармы 7 и выше может отправиться в Небесные Сферы, если выкинет 6 успехов.

●●●● Помеха На Пути (Stumble on the Path)

При помощи этой, одной из самых коварных техник Мибашам, Гуй-дзин может поставить под вопрос роль и цель другого Гуй-дзин в не-жизни – Дхарму, проще говоря. Подкидывая вопросы и загадки другому Гуй-дзин, использующий Мибашам наполняет его сомнениями, временно сбивая с пути.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Сообразительность + Хитрость (сложность 7). При удаче жертва делает бросок Дхармы против сложности 8. Жертва временно теряет два уровня Дхармы, -1 за каждый успех своего броска на Дхарму. Потеря Дхармы длиться в течение одной ночи, после которой разум и чувства

жертвы собираются воедино. В некоторых случаях, жертвы этой техники продвигались по Дхарме дальше, но это случалось очень редко. На время действия этой техники Гуй-дзин получает все недостатки своей новой, временно пониженной Дхармы.

Чтобы использовать эту технику, Гуй-дзин должен иметь возможность говорить со своей жертвой четко и спокойно.

●●●●● Загадки Майи (Riddle of Maya).

Не все, даже не каждый Гуй-дзин, выдержат знание того, что скрывается майей, вуалью иллюзий, скрывающих истинную природу бытия от обитателей Срединного Царства. С помощью этой техники Гуй-дзин на долю момента приоткрывает перед жертвой эту вуаль, заставив ее усомниться в реальности мира, окружающего ее.

Система: Гуй-дзин делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность равна уровню Стены в месте применения). Каждый успех отнимает по единице временной Силы Воли у жертвы на одну сцену.

●●●●● ● Вуаль Майи (Veil of Maya)

Вуаль Майи позволяет Гуй-дзин играть с самой тканью реальности, заставляя предметы выглядеть не так, как на самом деле. Результатом становятся сильные иллюзии, которые можно осязать и обонять.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ян Ци, а игрок объявляет, какую иллюзию хочет создать. Как правило, лучшими являются иллюзии неявные – в отряд солдат марширующих по холмам, где мгновенье назад никого не было, поверить как-то сложно. Делается бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 8). Каждый успех увеличивает на 1 сложность проверки иллюзорности. Мастер может менять эту сложность в большую или меньшую сторону, чтобы отразить правдоподобность иллюзии. Гуй-дзин, который создает их как произведение искусства или ориентируется на Натуры противников имеет больше шансов на успех.

Жертва может сделать бросок Восприятия (сложность 6, модифицируется как описано выше), чтобы понять, что его глаза были подернуты Вуалью Майи. При необходимости он может сделать другой бросок. При неудаче он считает иллюзию реальной. Он может ощущать их всеми органами чувств, они могут даже лишить его сознания. Но не могут убить или нанести реальные раны, если только под действием их жертва не свалится со скалы или порежет себя настоящим ножом. Однако использовать иллюзии, чтобы навредить кому-то достаточно

сложно. Сложность бросков на их опознание снижается на 2. Иллюзии больше годятся, чтобы выудить у кого-то нужную информацию или получить стратегическое преимущество в большой игре сил, чем на нанесение реального вреда.

●●●●● ●● Замешательство Баку (Baku ' s Quandary)

Эта техника – более сильная, сфокусированная версия Порс`дан и Помехи На Пути. Она ставит перед жертвой настолько затягивающий философский вопрос, и настолько нерешаемый, что несчастный превращается в слюнявого идиота, который занят только решением этой загадки.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Сообразительность + Загадки (сложность 8). Каждый успех обеспечивает жертве ночь размышлений над загадкой, вычитая одну ночь за каждый успех в броске Интеллекта (сложность 8), сделанного, чтобы сопротивляться замешательству. Жертва не может предпринять никаких действий, чтобы напрямую себя защитить. Она будет поглощена загадкой, даже если ее убежище будет разваливаться на части, разве что обломки упадут ей прямо на голову.

Чтобы использовать эту технику, Гуй-дзин должен иметь возможность говорить со своей жертвой четко и спокойно.

●●●●● ●●● Шаг За Дверь (Beyond the Door)

Один философский урок, как говорят, заключается в ответе студента о находящемся за определенной дверью. Как только он входит в абсолютно пустую комнату, его снова спрашивают о находящемся за той же дверью теперь. Поскольку каждая дверь скрывает за собой целый мир, техника «Шага За Дверь» дает возможность Гуй-дзин путешествовать из пустой комнаты за дверью в самые разные места, за этой дверью лежащие.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли, делает бросок Восприятие + Предсказания и делает Шаг За Дверь. Каждый успех позволяет Гуй-дзин переместиться на 1600 метров, не пересекая физически разделяющее эти места пространство. Эффект таков, что вампир кажется исчезнувшим в одном месте и появившимся в другом. Странно, но Гуй-дзин должен сделать шаг вперед (или пролететь вперед - так или иначе переместиться), чтобы использовать эту возможность - исчезнуть и проявиться по прямой линии от места отправки. Поскольку Гуй-дзин фактически не пересекает разделяющее пространство, двери, стены и тому подобное ему не помеха. Хотя

магические заграждения или стены Ци могут заставить его остановиться на своих границах и проявиться.

●●●●● ●●●●Изменение Пути (Revisionist Reality)

Нет такого Гуй-дзин, который не испугался бы, услышав об этой технике. Мастер Мибашам, который достиг таких высот, настолько познал сущее, что может поставить под вопрос Дхарму жертвы, заставляя ее по другому взглянуть на свою роль в Великом Цикле, и, таким образом, заставляя начать путь сначала или избрать иную Дхарму.

Система: Гуй-дзин должен сконцентрироваться на три хода в присутствии жертвы, потратить единицу временной Силы Воли и сделать бросок Дхармы (сложность 8). При удаче жертва делает бросок собственной Дхармы (сложность 9), для сопротивления. При удаче использование техники проваливается, и на этом Гуй-дзин удачно ее использовать нельзя будет вообще. При неудаче Дхарма жертвы обнуляется и он должен начать другой путь, как если бы в случилось несколько Моментов Ослепления подряд, в которых победило П`о (смотри **Kindred of the East** , страница 52).

Цу Вэй (Tzu Wei)

Как и Фэн-Шуй, техники Цу Вэй берут свое начало из китайской народной магии и фольклора – или у кого-то есть другой вариант?

Цу Вэй, практикуемая смертными, включает в себя использование китайской астрологии и гороскопов, чтобы определить, какая судьба ждет человека, благоприятные для него символы и знамения и когда определенные действия принесут ему максимальную пользу. Как и Фэн-Шуй, она способна практически полно описать извивы жизни смертного. Но Гуй-дзин, знающие о судьбе больше, чем смертные, и способные управлять самой основой мироздания, используют Цу Вэй гораздо шире. Будучи способными составлять гороскопы, они способны изменить саму судьбу. Они не только реагируют на знамения, но и способны заставить судьбу исполнять их желания.

● Судьба Одного (Fate of the One)

На самом низком уровне, единственно доступном смертным гадателям, Гуй-дзин могут составить гороскоп для одного человека и дать соответствующие советы. Если он примет их, то счастье повернется к нему лицом.

Система: Гуй-дзин делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 6). При удаче он узнает знамения, дни и часы, благоприятные для человека. Если он детально поведает человеку об этом, то тот получит Дополнение Гороскоп со значением 1 на весь день. Если у персонажа уже есть Гороскоп, то он может его использовать дважды за сессию, а не единожды. Если Гуй-дзин рассказывает человеку не то (как бы проклиная его) или он игнорирует его советы или не может им следовать по каким-то причинам, то он на тот же период времени становится неудачлив. То есть, не может использовать броски Гороскопа и получает +1 к сложности на исполнение какого-либо важного дела.

●● Кружева Удачи (Joss Weaving)

С немного большим усилием Гуй-дзин могут привлечь благосклонность сил судьбы к человеку. При помощи сложных церемонии они могут «перенаправить» удачу так, чтобы она встала «за» человеком, помогая и двигая его вперед, а не стояла «впереди», подталкивая его назад и лишая возможности исполнить свою роль в Великом Цикле.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Интеллект + Предсказания (сложность 7). При удаче человек получает -1 к сложности всех бросков в течение ночи (или +1 к сложности, если совет игнорируется или ему следовать невозможно). При наличии Дополнения Гороскоп, его можно использовать трижды за сессию.

●●● Судьба Семьи (Fate of the Wu).

Развивая свои знания об удаче и воле звезд, Гуй-дзин становится способен создать гороскоп для небольшой группы, вроде семьи, или всех, кто занят в небольшом бизнесе.

Система: Техника похожа на Судьбу Одного, но применяется только к группе людей или Шэнь. Каждый член группы получает преимущества или пенальти, но только если они действуют в пределах цели, указанной в гороскопе. Например, если Гуй-дзин пытается определить, победит ли его семья другую семью, то преимущества проявятся только в конфликте с той семьей.

●●●● Помощь Великого Князя (Grand Duke ' s Theorem)

Согласно учению Цу Вэй, Великий Князь – планета Юпитер – оказывает сильное влияние на удачу. Те, кто знают эту Силу и, предпринимая какие-то действия, стоят лицом в нужном направлении, обретают удачу. Те же, кто стоит лицом не в ту сторону, обречены на неудачу.

Система: Никаких бросков не требуется. Если Гуй-дзин тратит единицу Ци, и в следующую ночь стоит лицом в правильном направлении (смотри таблицу ниже), как либо действуя – сражаясь, общаясь, соблазняя и так далее, - то сложность будет снижена на 1. Но если он будет стоять лицом не в ту сторону, то сложность будет увеличена на 1, хотя можно потратить еще Ци, чтобы снять неудачу. Если направление совпадает с направлением Пути персонажа, то все преимущества удваиваются. Но если направление противоположно Пути персонажа - то есть, Великий Князь указывает на юг, а у персонажа Путь Северный, – то пенальти так же удваиваются.

Год	Удачное Направление	Неудачное Направление
1998	Восток-северо-восток	Запад-юго-запад
1999	Восток	Запад
2000	Восток-юго-восток	Запад-северо-запад
2001	Юго-юго-восток	Северо-северо-запад
2002	Юг	Север
2003	Юго-юго-запад	Северо-северо-восток
2004	Запад-юго-запад	Восток-северо-восток
2005	Запад	Восток
2006	Запад-северо-запад	Восток-юго-восток

●●●●● Подстановка Звезд (Realigning the Stars)

Говорят, что астролог – служитель звезд. Но не Гуй-дзин, знающий эту технику. Напротив, звезды – его слуги, литературно говоря. Эта техника дает возможность временно, на одну ночь, «переделать» чей-нибудь личный гороскоп, даруя удачу, которой иначе не должно было быть.

Система: Гуй-дзин тратит единицу временной Силы Воли и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 8). Каждый успех считается единицей Дополнения Гороскоп. Этот эффект длиться и должен быть использован за одну ночь, пока не восстановится нормальное звездное влияние на персонажа.

Также, Гуй-дзин может использовать этот ритуал, чтобы настроить

звезды против кого-нибудь, снижая удачу. Сложность броска при этом увеличивается до 9, каждый успех снимает очко Гороскопа противника. Нет Гороскопа – нет эффекта.

●●●●● ● Наследие Прошлых Жизней (Pantheon of Ancestors)

Хоть китайская астрология чаще всего используется для предсказания будущего, правда заключается в том, что история прошлых жизней тоже записана звездами. С этой техникой Гуй-дзин сможет прочесть их.

Система: Гуй-дзин тратит единицу Ци и делает бросок Восприятие + Предсказания (сложность 7). Каждый успех открывает ему информацию об одной из прошлых жизней, начиная с самой последней и уходя все дальше в прошлое. Получаемая информация достаточно объемна – раса или вид, родина, профессия, общий кармический баланс. Эта техника позволяет персонажу распознать ошибки, свершенные в прошлых жизнях и исправить их влияние на текущую карму.

●●●●● ●● Судьба Двора (Fate of the Court)

Достигнув этого уровня знаний, Гуй-дзин способен составлять гороскопы для целых Дворов, регионов или наций.

Система: Эта техника более развитая версия Судьбы Семьи. Она не дает информации о проблемах текущей ночи, а говорит об общих интересах группы –о необходимости начала боевых действий, например.

●●●●● ●●● Проклятие Небес (Celestial Curse)

Эта техника – сильнейшее оружие мастеров Цу Вэй. Когда расположение звезд благоприятно для него и неблагоприятно для врага, он может обрушить на своего противника ужасное проклятие.

Система: Гуй-дзин должен объявить, как он хочет проклясть жертву. После он концентрируется на 8 ходов и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 9). Но этот ритуал можно совершить только при правильном расположении звезд. Мастер сам решает, когда звезды находятся в благоприятном положении для свершения Проклятия Небес. Если это поможет развитию истории, то да будет так! Звезды встанут в нужном положении через ночь или две. Если Мастер решит усложнить жизнь персонажам, это могут быть недели, месяцы и годы – Гуй-дзин

могут ждать долго, - пока звезды не займут нужного положения. Ради развития истории, Мастер может определить нужное положение звезд до того, как персонажу это понадобится, и при начале игры сообщить ему об этом.

●●●●● ●●●● Перерождение (Substitution of the Twelve)

Гуй-дзин, знающий эту технику, может переписать судьбу, предначертанную звездами. Если кто-то был рожден в неудачный день или под неблагоприятным знаком, то эта техника дает ему шанс «переродиться», чтобы обрести более благоприятную судьбу.

Система: У этой техники две цели. Первая аналогична Подстановке Звезд, но все преимущества удваиваются (два очка в Гороскопе за успех, пять очков максимум). Вторая – помочь персонажу обрести Дополнение Гороскоп. Обычно, Гороскоп берут при создании персонажа, и он не может быть развит за очки опыта. Однако если он «перерожден» с помощью этого ритуала, он может развить Гороскоп за очки опыта как Способность (три очка за первую точку, текущее значение x2 за каждую последующую).

[1] — Без понятия, кто это. Гугл не помог. – примечание переводчика. [Наверх]

[2] — Мне кажется, взрываться нефрит не будет только у того, кто его усилил. Иначе особого толка в этой технике нет. – примечание переводчика. [Наверх]

[3] — Расстояния были переведены из футов и миль в метры и километры. – примечание переводчика. [Наверх
]

‹ Глава 2. Духи Во Плоти вверх Глава 4. Разнообразие Путей ›

Смотри здесь поставки битума.

Все оттенки Тьмы

Глава 4. Разнообразие Путей

Величайшее счастье во всем мире –
возможность познать самого себя.

– Монтень.

Тысячелетняя ширма, рассыпающаяся под светом радуги, обретает милость мертвых.

Когда смерть забирает смертного, то душа, покинувшая оболочку плоти, тоже умирает, как считает большинство людей. Но в Срединном Царстве не все так просто. У души есть три судьбы – переродиться в смертного, переродиться в животное или возродиться, подобно фениксу, как Шэнь. Этот момент великого изменения, когда силы Небес снисходят на душу и переводят ее на другой путь, очень редок.

Продравшись из Преисподней и вернувшись в раздутые, полусгнившие тела, некоторые обреченные становятся Гуй-дзин, вставая под зловещей луной. Искупают ли они грех несдержанности или сбились с пути просветления, эти проклятые души становятся демонами Срединного Царства, одержимыми голодом. Переродившись подобным образом, Гуй-дзин получают последний шанс, чтобы оплатить свои долги и выправить баланс, чтобы привести себя в гармонию со вселенной. Чтоб достичь этого, вампир занимает свое место в обществе неживых, как указано личностью, Дхармой и Путем.

Будучи воздействием звезд, которое определяет личность и обязанности Гуй-дзин, Путь указывает место отдельного Катаяна в обществе немертвых. Это не значит, что звезды определяют задачи и значимость Гуй-дзин. Скорее, время, место и обстоятельства, сопровождающие смерть человека, дают смутную возможность определить кармический долг, который должен быть оплачен. Действуя согласно целям пути, Гуй-дзин выполняет требования кармы и развивается на пути перерождения.

Хоть Дхарма и Путь могут не совпадать в действиях отдельного Гуй-дзин, Путь на него влияет сильнее, чем личная философия. Если юное дитя (koa) и может выбрать Дхарму, как предпочитаемый стиль не-жизни, то выбор Пути не обсуждается – это судьба. Даже сопротивляющиеся Бегающие Обезьяны ощущают его вес, а многие недавно возродившиеся ученики обнаруживают, что Небо направляет их, ставя на места, определенные Путем. Кроме отдельных личностей, Путь влияет на семьи и Дворы. Цель и обязанности определяются Путем, который определяет, чем группа занимается – или нет.

Пути совпадают с направлениями компаса – север, юг, запад и восток. Место личности в структуре общества Гуй-дзин совпадает с одним из этих направлений. Силы природы и звезд могут сказать многое о Пути, которым должен следовать Гуй-дзин. Таким образом, Дворы определяют Путь и роль каждого Гуй-дзин в самом начале тренировок, которые сделают из него цивилизованную нежить. Могучие ритуалы, проводимые старейшинами Гуй-дзин, раскрываются самые темные секреты отдельного Катаяна, выявляя особенности его души. Согласно этим знаниям, дитя помещается в соответствующее общество, чтобы тот исполнял свою роль – будь это роль судьи, защитника, ученого, изгоя или отступника.

Северный Путь

Скрываясь в тенях, судья без интереса выслушивал хныкающие оправдания контрабандиста. Он своим каменно-твердым взором видел слезы преступника, обещавшего более не разочаровывать Двор. Когда глупец завершил свой монолог, судья сменил свою позу на резном каменном кресле. Привлекая всеобщее внимание, его голос разнесся по залу.

«Да, воистину великолепное представление. Не так уж и часто мне случается наслаждаться хорошей игрой. Твоим способностям стоит позавидовать. Жаль, что они пропадут». Судья не шевелился, его слова эхом отражались от каменного пола, подобно звону падающих монет.

С последними словами, голова преступника дернулась.

«Удивлен? Скажи мне, что ты еще ожидал обрести за свои преступления? Ты не только опозорил Двор, но еще и скомпрометировал нас всех своими связями с презренными Кин-дзин. Этого одного достаточно для твоей казни – но это жалкое слюнтяйство, эта вопиющая трусость… тебе здесь не место».

Судья поднялся и полы его одежды бесшумно опустились на пол. «Если бы ты над своими действиями задумывался так же, как над мольбами, то для тебя еще оставался бы шанс встретить следующий закат. Можешь теперь жаловаться своим предкам».

Огласив приговор, судья покинул зал. Охрана увела преступника. Казнь – дело других. Его завывания эхом раздавались в зале. Судья позволил затихающим воплям успокоить его мысли, уводя его от жалкого образа недостойного дурака. Своим приговором судья расставил все по местам, от Небес до Дворов и Преисподней.

Северный ветер холоден и горек. Он больно жалит слабую плоть. Вода обращается в лед и земля затвердевает, чтобы избежать его поцелуев. Гуй-дзин Северного Пути – непреклонные последователи закона и порядка. Неподдающиеся эмоциям и способные противостоять слабости духа других, они процветают от неприятностей, никогда признавая этого. Крайне упрямые, Северные не признают поражения. Они ставят высокие цели и следуют им с честью и точностью. Те, кто в своей смертной жизни не признавал законов и власти, могут обнаружить, что в своем Втором Дыхании они стремятся не только

следовать им, но и поддерживать их – даже если они никогда законов не изучали.

Северный Путь прям и ровен, не принимающий отклонений от его целей. Он резок и непрощающ, и его дитя должно быть так же сильно. Но он и одинок. Мир пугает Северного Гуй-дзин. Ведомый своей верой в традиции, Гуй-дзин Северного Пути считает перемены угрозой. Честь непререкаема. Справедливость – бог. Законам должно подчиняться. Нарушающие их должны быть наказаны. И так должно быть.

Гуй-дзин Северного Пути исполняют обязанности судей Дворов. От низкого Служителя, Змеящегося в Тумане до достопочтенного Полуночного Белонефритового Министра, все североориентированные Гуй-дзин должны быть беспристрастны в своей твердой душе. Эмоции не могут вмешаться в их суждения, даже когда они приговаривают другого Гуй-дзин к Окончательной Смерти. Другим они кажутся бесстрастными или бесчувственными, но по-настоящему они хранят свои эмоции в себе, за суровыми и официальными фасадами. Они чтят Дворы в своих решениях, а также глубоко и сильно ценят стабильность и традиции. Неудача позорна, и Гуй-дзин Северного Пути никогда не сдаются – только превосходя несчастья можно достичь просветления. В Севере старейшины Дворов видят верность.

Цвет Севера – черный. Черный един и стабилен, лишен небрежности. Это символ серьезности. Фигуру в черном замечают и уважают. В ношении его нет ни радости ни гордости. Черный – это отсутствие всех других цветов. Таким образом, одежды чиновников всегда содержат черный. С их страстью к законности и порядку, североориентированные вампиры редко носят яркие или кричащие цвета.

Число 6 – символ Гуй-дзин Северного Пути. Символизируя шестой знак Зодиака, число 6 соответствует змее, полной стойкости, воли и сильной концентрации. Тяга к решению загадок и гармонизации снисходит от звезд. Число также соответствует сильной ответственности. Это напоминает Гуй-дзин Севера об их обязанностях – редко кто из них увиливает от своих обязанностей или терпит неудачу в достижении своих целей.

Восточный Путь

Воздух был сладок от аромата жасмина. Влажные волосы Хэюнь вольно рассыпались по плечу Цзюй-Каня. Цзюй-Кань вслушивался в звук биения ее сердца. Он был настолько погружен в него, что не услышал ее вопроса.

«Ты любишь меня?» - игриво спросила Хэюнь. Ее голос был смеющимся, когда она коснулась его подбородка. Цзюй-Кань улыбнулся ей. Она была самой красотой, ее волосы рассыпались по синему шелку простыней его кровати. Если бы его сердце могло

биться, оно бы остановилось при ее виде.

«Конечно. А что?»

«Я все гадаю, что же такого хорошего я сделала, чтобы заслужить это?» Цзюй-Кань прижался к ней ближе, наслаждаясь ее живым теплом, ее ароматом, ее хрупкой красотой.

«Ты как цветок, что распускается весной. Именно за это я тебя люблю». Цзюй-Кань думал, догадалась ли Хэюнь о его истинной природе или ей было все равно. Он знал лишь то, что нуждается в ней – с самого того момента, как увидел ее. Она была не просто любовницей. Она была тем, что надо было хранить и защищать. Никто из смертных, кого он знал, не значил для него столько же. Когда он только начал странствовать среди живых, он думал, что более не найдет мира. А потом он увидел ее. Он знал, что она однажды покинет мир смертных и станет подобной ему. Чувство любви и счастья, что избегало его при жизни, было даровано ему после смерти.

«Ты такой холодный».

«Это потому, что ты горяча». Цзюй-Кань провел рукой по гладкой коже Хэюнь. Он чувствовал жизнь, струящуюся в ней.

Возможно, то, что он никогда ничего подобного не чувствовал и заставило его быть так близко к смертным. Он был голоден – всегда голоден – но мягкий взгляд ее глаз успокаивал страдающего демона. Он знал, что однажды Хэюнь покинет мир смертных. Изменит ли это их чувства? Сохранится ли это тепло между ними после того, как она уже не будет смертной? Он не знал. И его это не заботило. Он защищал свой цветок, и ее грация и жизнь напоминали ему дни, когда он был живым.

Солнце восходит на востоке, отмечая начало нового дня. С каждым восходом начинается новая жизнь и рождение. Гуй-дзин Востока неразрывно связаны с миром живых и силами созидания. Из всех живых мертвых они наиболее близки к смертным. Множество таких Катаян продолжают жить среди людей, направляя их и приглядывая за ними. Живое Ци смертных надо хранить и защищать – и Гуй-дзин Востока находятся в центре перемен жизни, снова испытывая те ощущения, что были потеряны с сердцебиением.

Вращаясь среди людей, Гуй-дзин образовывают связи. Они могут быть потомками, наследниками или бывшими возлюбленными. Некоторые строят свою жизнь так, чтобы это возвращало им

воспоминания об энергии жизни. А некоторые считают смертных своими домашними животными и игрушками. Он одно остается единым – они стараются быть ближе к тем, кто способен жить днем. Гуй-дзин Востока летят на пламя жизни как мотыльки. Конечно, случаются и трагедии – когда пробуждается Демон, они убивают своих возлюбленных. Но даже это не может остановить Катаян, которые стремятся жить, как жили однажды. Пусть даже и не по-настоящему.

Задача Гуй-дзин Востока – жить среди смертных. Они хранят и защищают их. В отличие от Каинитов, они следуют Маскараду не из страха быть разоблаченными. Просто это в их натуре – быть незаметными для смертных, чтобы было легче странствовать среди них. Они как пастыри, следящие за стадом. Из всех Гуй-дзин Восточные больше всего напоминают людей.

Цвет Востока – синий. В воспоминаниях о мире, ныне запретном для них, синий – цвет дневного неба. И вода и небо, являясь образами свободы, всегда представляются синими.

Число Востока – 8. Символ этого числа – постоянное движение жизни. Также, то символ бесконечности. Нет ни начала ни конца – только рождение и возвращение в этот цикл. Среди звезд, 8 – овца, что символизирует чистоту души и чувство прекрасного. Связанная с соблазнами жизни, 8 ведет вампиров Востока и Восточного Пути к познанию жизней смертных чтобы исправить свои ошибки. Однако очень часто Катаяны соблазняются порочными удовольствиями смертных.

Южный Путь

Как много раз до того, Лю Цзяну было поручено передать молодым Бегающим Обезьянам наследие Дворов. Это уже было не раз и он был готов рассказывать молодежи те же истории, что не менялись с момента обретения им Второго Дыхания. Он рассказал, что мир существовал веками и благоденствовал, пока Запад разрушал сам себя. Страх обнаружения и уничтожения сделал гвейлоу слабыми. Их жалкие потуги к обретению порядка нельзя сравнить с силой, что является стержнем Срединного Царства. Они отказались от сути своей и предпочли «существовать». Но это не существование. Это маскарад.

«Именно поэтому им здесь не место. Мы должны удерживать Кин-дзин подальше от нашего мира».

«Почему?»

Лю Цзянь не видел спрашивающего. Он знал его. И проигнорировал вопрос.

«Наше общество существовало веками. Его структура и законы – то, что объединяет нас».

«Почему мы не должны общаться с Западниками?»

«Достаточно, Минь».

«Я просто задала вопрос».

«Если бы ты слушала, то все поняла бы. И не спрашивала».

«Если наш мир так силен, то почему мы не можем противостоять их влиянию?»

«Даже самая маленькая ложка дегтя портит бочку меда. Мы должны хранить наш мир чистым».

«Но Учитель,» громко спросила Минь, не испугавшись взгляда, который он кинул на нее, «Там столько всего разного. Столько всего, чему стоит поучиться».

«Учиться? Чему ты научишься? Жадности? Развращенности? Среди них нет единства. Они живут, умирают и ничему не учатся. Ты еще дитя и не понимаешь мира».

«Это вы не понимаете мира».

«Ах ты дерзкая крыса…»

Молодая Гуй-дзин рассмеялась.

«Вы сидите тут и учите нас тому, что было тысячу лет назад. Но мир уже давно не тот. Вы его хоть видели? Вы хоть раз покидали свой мирок? Я – была. Я слушала музыку, играемую маленькой коробочкой, встречала рассвет и готова рассказать об этом». Собравшиеся вокруг ровесники Минь внимательно ее слушали. Ее глаза горели, когда она рассказывала о современных технологиях. Лю Цзянь явно видел в молодежи ростки Западной развращенности.

«Достаточно!»

Минь медленно поднялась на ноги. В ее глазах был вызов.

«Вы можете прятаться от мира. Но я не могу. И не буду».

«То, что ты называешь переменами, разрушает благость нашего существования».

«Все умирает. В смерти зарождается новая жизнь. Это Великий Цикл». Минь ушла. И дети современности ушли вслед за ней.

С юга приходит тепло и перемены. Это одновременно и цена существования – как обычно, старое должно уступить место новому. Природа создает могучие силы Земли и Неба. Земля должна быть теплой для того, чтобы давать жизнь. Теплые ветра приносят дожди и бури, гром и молнию. Южный ветер – буря созидания, и Гуй-дзин Юга от него не отличаются. Воздух вокруг них тепл и притягателен, но и опасен.

Гуй-дзин Южного Пути свыклись со своим состоянием не-жизни. Они

признали это, но и осознают необходимость перемен. Они – проницательность своих старейшин. Когда случается беда, они дают советы ее разрешения. Стремясь развеять быстро возникающую скуку, постоянно ища нового, более увлекательного, Гуй-дзин Юга развиваются через конфликт, отвергая старые пути и ища новые, что лучше. Хоть они и амбициозны, они плохие лидеры – постоянная тяга к переменам отвергает устоявшиеся правила и иерархию. Перемены – их суть. Завоевание – суть южного ветра. Разрушая отжившее и открывая новое, эти вампиры всегда стремятся дальше за горизонт, ища места, куда можно принести перемены.

Тайны и возбуждение привлекает Гуй-дзин Юга. Они существуют в различиях между людьми, местами и идеологиями, выбирая живое и нужное, хороня обломки бесполезного старого. Тревожа застойные участки в обществе, южный ветер приносит часто неприятный, но необходимый хаос, чтобы могло появиться что-то новое.

Алым окрашен южный ветер. Кровь красна. Лепестки пламени сияют красным. Ярость и страсть – часть южного ветра, жажда и гнев несут перемены. Поэтому Катаяны Южного Пути украшают себя символами своей тяги к переменам и движению – их украшения и одежды постоянно указывают на очищающий и обновляющий огонь.

Западный Путь

Когда Шоу только-только переродился, голоса его предков были похожи лишь на тихий шепот в его голове. Он не понимал, что они говорят. Его тогда переполняли лишь пустота и жажда мщения. Его семья переезжала в город. Все пожитки уместились в телегу. Они верили в доброту мира. И приехали прямо в засаду.

Посередине дороги лежали лошадь и мужчина. Отец Шоу кинулся им на помощь. Мужчина оказался разбойником и зарезал невооруженного отца Шоу. Затем воздух наполнили крики остальной банды, прячущейся за деревьями. Жадные бандиты сначала забрали все, что было ценного. А потом они опорочили их. Младшая сестра Шоу и его мать были изнасилованы. Даже когда обе женщины умерли, грабители продолжали насиловать их. А насытившись, они обратили свое внимание на Шоу. Его пытали долго. Но наконец пришла тьма смерти. И пришла не одна. С ней пришел жгучий стыд от того, что он не смог защитить свою семью или себя. Их тела остались не похороненными и некому было их оплакать.

Когда Шоу вернулся, его разум был затуманен неведением. Охотясь на живых, он не понимал, чем стал. Вспоминая смерть и Ад, он стремился утолить дикий голод, но не мог сбежать от шепотов. Он нашел себе подобных, и они рассказали ему, что те голоса принадлежат его семье, жаждущей отмщения. Только с правильной подготовкой и тренировкой можно было выйти из его нынешнего постыдного состояния и мстить. Он слушал голоса, а со временем и опытом, призраки его семьи указали ему путь.

Бандиты грабили другую бедную семью, когда Шоу нашел их. Он подошел к ним, одетый в белые одежды, символизирующие чистоту духа. Они рассмеялись, увидев мальчика в белом. Некоторым он показался знакомым. Но вспомнить его не смогли –

таких мальчиков было много.

Кода первый бандит приблизился к мальчику, всем показалось, что ребенок его обнял. Грабитель умер быстро. На его лице застыло удивление, когда ему вырвали из груди сердце. Кровь расцвела на белом шелке одежд Шоу алыми цветами. Мальчик повернулся к остальным разбойникам. В его глазах была смерть. Страх исчез с осознанием того, что этот мальчик только что убил их главаря. И они напали на него. Шоу слышал голос сестры, зовущей к победе. Атака была отчаянной и неуклюжей. Как и их смерть. Вкус их крови, их страха требовались Шоу, чтобы выжить. Он всегда будет нуждаться в этом вкусе.

Гуй-дзин рождены смертью. Из всех Путей к смерти ближе всего Запад. Духи ушедших говорят с детьми Пути Запада. Их разум полон голосов мертвых. Их боятся и они далеки от остальных Гуй-дзин. Но, хоть и избегаемые другими из-за своего облика или страха, они не одиноки. Западный ветер приносит голоса призраков. Как бы то ни было, путь Запада загадочен. Солнце закатывается на западе и там же находится царство мертвых.

Вампиры Западного Пути часто исправляют ошибки. Если Катаяны Севера диктуют закон, то Западные казнят. Они должны слушать голоса тех, кто не вернулся. Также они указывают Дворам на их обязанности перед мертвыми. Воспоминания и невыполненные обещания передаются им, а они передают их Дворам. Изучая мудрость древних призраков, Катаяны Западного Пути развивают в себе как сдержанность, так и ужас.

Цвет Запада – белый. Он символизирует дух. Чистый и лишенный вины и порока, белый чист настолько, насколько может быть чист лишь новорожденный. Очень часто дети западного Пути носят белые одежды и перевязи. Кроме того, во многих азиатских странах, белый – цвет траура. И это не совпадение. Катаяны Пути Запада не стесняются показывать связь между белым и миром призраков.

Девять драконов Запада символизируют уважение и почитание предков. Обезьяна, практичная, но не развивающаяся, занимает девятое место в гороскопе, и поэтому число 9 – знак удачи для запада.

Центральный Путь

Луна была желтой и полной. Луна – все, что она знала. Она смотрела на Луну, пока у ее ног остывал труп мальчика. Она не знала, кто подошел к ней, но она его почувствовала. Страшась нападения, она развернулась и зашипела.

«Успокойся, малышка,» другая женщина, носящая золотые одежды, приблизилась, держа руки перед собой. «Я не трону тебя».

«Кто ты?»

«Я – друг». Женщина медленно обошла кругом новорожденную Гуй-дзин. «Ты очень

многого не знаешь. Я помогу и покажу это тебе».

Она говорила и другая женщина слушала. Круги становились все уже и уже. В конце концов она оказалась на расстоянии удара, но страха в ней не было.

«Мы пойдем к нам подобным и ты все поймешь. Ты была перерождена, малышка... в ночь желтой луны».

«Кто я? Демон, охотящийся на слабых?» Она поглядела на труп убитого ей мальчика.

«Если ты так хочешь. Но есть и много других путей, по которым можно идти. Много придется пройти, прежде чем ты достигнешь предначертанного. Ты вернулась в мир с какой-то целью, и мы узнаем ее. Вместе».

Двое покинули мальчика, растворившись в ночи.

В оке бури – штиль. Ветра утихают в том оазисе, который успокаивает бури, сотрясающие Срединное Царство. Все силы вращаются вокруг спокойного центра. Следующие Путем Центра – якоря общества Гуй-дзин. Они находят сбившихся с пути и дают им дом, обучая и поддерживая обретших не-жизнь, давая знания и понимание, кому Демон грозит гибелью. Гуй-дзин Центра поддерживают баланс. Уважающие и понимающие других, восприимчивые к особенностям других Путей, они как отцы и матери для детей тьмы.

На Центре лежит и огромная ответственность – удерживать все воедино. Давление велико и имеет свою цену. У детей Центра не должно быть своих желаний. Все их усилия направлены на благо Двора. Они должны стремиться поддерживать гармонию. Самопожертвование - это обязанность, а не вопрос желания. Если Центр ослабнет, то все общество Гуй-дзин распадется.

Как растения тянутся к Солнцу, или золото притягивает взгляд, дети Центра носят желтое, будучи маяками для Двора. Теплые для холодных

и несущие свет находящимся во тьме, они носят золотые украшения, как символ своих обязанностей. Их номер – 5. На руке пять пальцев. И они – та рука, что тянется к себе подобным и ведет их в око бури.

Разногласия или Единение?

Как Инь и Ян противостоят друг другу, так и возможно (и даже желательно), чтобы Путь противостоял Дхарме. Тигры–Дьяволы Пути Севера могут обнаружить, что их жестокая, непостоянная Дхарма конфликтует с требованиями стабильности и правопорядка. Баланс между миром призраков и потворством желаниям раздирает Бьющихся Драконов Пути Запада. Возможно Тигру–Дьяволу придется Рычать, взывая к старейшинам, или Бьющемуся Дракону придется исполнять тяжелые обязанности перед ублажением плоти. Долг и просветление не всегда совпадают. Избрать долг – лишиться просветления. Избрать просветление – забросить обязанности. И неприемлемы оба варианта.

Когда Путь и Дхарма противостоят друг другу, старейшины внимательно следят за развитием событий. Несчастный должен или найти в них единство или разорваться, литературно выражаясь. Тяжесть выбора очевидна, а отдача – нет. Раздираемый противоречиями Гуй-дзин может или сойти как с Пути, так и с Дхармы. А то и с того и другого сразу. Или, во вспышке энергии, изобретательности или усердия, найти способ объединить противоречивые части своей души.

Иногда Дхарма и Путь могут петь в унисон. Костяные Цветы – дети Западного Пути. А ветер Тысячи Шепотов дует с Востока. Это такое совпадение в выборе их Дхарм или воля некой высшей силы? Старейшины называют это судьбой. Молодежь называет это счастливым случаем. Несомненно, совпадение Дхармы и Пути ведет к великолепному исполнению своих обязанностей, но и лишает глубины, сложности понимания идей и устремлений других.

Соревнование Пути и Дхармы может придать пикантный вкус первым шагам Бегающих Обезьян на пути к просветлению. Раздираемые этими двумя силами, Гуй-дзин должны искать золотую середину, а комбинации могут привести к крайностям. Поскольку пути – неотъемлемая часть жизни Дворов, старейшины могут с легкостью управлять учениками, используя особенности их Путей.

Бьющиеся Драконы Западного Пути могут обнаружить, что через тантризм и экстатические танцы можно общаться с призраками. Тигр–Дьявол Севера может избрать роль чудовищного отщепенца. Тщательно изучите конфликты Пути и Дхармы и найдите уникальный выход…

- Тысяча Шепотов Севера могут обнаружить, что необходимость смены личностей соперничает с тягой к стабильности. Возможно, он меняет личности слишком часто и радикально, или ему часто приходится выносить решения (в профсоюзе, криминальном

синдикате или работать юристом).

- Тигры–Дьяволы Центра частенько имеют проблемы в исполнении своих обязанностей при Дворе. Они могут ранить или политически или социально. Или быть чрезмерно требовательными к себе, выходя за пределы своих физических возможностей.
- Восток очень сильно связан с Пламенем Возрождающегося Феникса, следующие которому обитают среди людей, стремясь обрести смертность. Чрезмерно сосредоточенные на этом, они могут забыть про развитие своих сверхъестественных способностей. Недостаток Ци может привести к дисбалансу или безумию, а П`о может захватить над ним контроль, если он не научится контролировать его, заставляя Феникса обратиться к своей вампирской натуре.
- Костяной Цветок Запада может забыть обо всем, общаясь с призраками. Что он будет делать, если попадет в ситуацию, когда не сможет рассчитывать на них? Он не должен сильно концентрироваться на них и учиться общаться с другими вампирами. Его незнание придворных манер может привести к неприятной политической ситуации. Или он может обнаружить, что его излишняя близость к миру призраков может лишить его понимания важных и опасных элементов материального мира.
- Южный ветер, несущий изменения, дует в лицо непреклонных Блистательных Журавлей. Как Хранители Сияющего Льда могут быть твердыми, постоянно изыскивая новые пути и пренебрегая древними традициями? Странствующий воин, повергающий погрузившихся на дно беззакония, находит новые пути познания, следуя своей Дхарме. Журавли могут быть и герольдами, неся новости о переменах в разные места.

В сражении за ответы в Срединном Царстве Путь может или помогать или сдерживать. Что это – метод понимания природы переродившегося или метод контроля этой природы? Каждый должен решать сам. Многие знаки указывают путь, но следование им – личное дело каждого. Некоторые утверждают, что выбора нет, есть только судьба. Но даже у них есть выбор – принять свою судьбу или отказаться.

Путь и бросок

В отличие от Дополнения Гороскоп, Путь не настолько прямо влияет на игру. В конце концов, счастливые числа лишь влияют на это Дополнение, не так ли?

Если Мастер захочет добавить глубины, то Путь может влиять на Гуй-дзин как-то по–иному. Помимо определения обычных обязанностей и политических взглядов, путь может влиять на удачу Гуй-дзин в некоторых ситуациях, если он идет согласно или против предначертанного. Любой из следующих вариантов может сделать Путь более важной частью игры, хотя Мастеру надо следить, чтобы не преувеличить важность Пути.

- «Счастливое Число», выпадающее при броске Хунь во время просветления считается автоматическим успехом (при броске, а не проверке просветления). Ведомый Путем и своей ролью в не-жизни, Гуй-дзин обретает просветление быстрее. Также, это число считается успехом при броске П`о в Момент Ослепления. Малая концентрация на Пути или противоречие Дхарме может привести к тяжелым последствиям.
- Если делается бросок, соответствующий Пути, Мастер может позволить перебросить кубики, если при первоначальном броске выпали «счастливые числа». Это должно соответствовать задаче. Нельзя получить автоматического успеха при нападении на еретика, следуя Пути Севера, но персонаж может сделать дополнительный бросок, преподавая ученикам традиции Двора, следуя Пути Центра.
- Тайные силы ведут персонажа по его пути. Фэн-Шуй и Цу Вэй обычно рассчитывают на благотворное влияние Пути. Проводя ритуал какой-либо Силы, можно получить снижение сложности на 1 от «благоприятных обстоятельств». Персонаж/комната одеты или задрапированы в цвета Пути, «счастливое число» совпадает с количеством проведенных ритуалов и так далее. В таких случаях, время и действия, необходимые для пробуждения этих сил, займут все время проведения ритуала, а не только один ход. Ритуал будет проводиться всю сцену.

‹ Глава 3. Десять Тысяч Кошмаров

вверх

Глава 5. Дыхание Богов ›

Знаем все гдз по алгебре, просто и быстро!

Все оттенки Тьмы

Глава 5. Дыхание Богов

По своей природе люди близки друг другу; по своим Привычкам люди далеки друг от друга.

– Конфуций «Беседы и Суждения» 17:2.

Хань-У был в своем убежище у маленького алтаря, с которого текли тонкие струйки дыма.

«Какой вопрос ты желаешь задать, Фэй?» спросил меня Хань-У, Третий Дракон Вечно Темной Воды. Я бы покраснела, будь я живой. «Мне стыдно спрашивать, Хань-У.» «Для святости нет постыдного. Теперь спрашивай.» «Дело в том, почтенный Хань-У,» Я запнулась. Теперь терять было нечего. «Мы умерли и возродились. Вы – раньше меня. И вы сидите на шелковых покрывалах, сотканных голодными крестьянами. И курите благовония, купленные на самых дорогих китайских рынках. И вы называете себя святым?»

Я думала, он разозлится, примет облик Демона и разорвет меня. Но он улыбнулся. «Наши помыслы и деяния делают из нас святых, Фэй. Для любого бога богач и бедняк, одаренные в жизни добродетелью и не-жизнью судьбой, равны. Судить – не твоя задача.»

Очень редкий житель Срединного Царства исповедует какую-то одну религию. Веками в этом регионе доминировали три или четыре основных религиозных системы – Буддизм, Конфуцианство, Даосизм и, в Японии, Синто. И все они перемешиваются в повседневной жизни, составляя духовную жизнь миллионов. Они берут из них различные варианты и применяют их в жизни, что полностью отличается от религиозной жизни Запада. Некоторое время назад в Срединное Царство пришли Ислам и Христианство, и каждая учит, что есть только одна истинная вера и только один истинный бог. Но часто исповедующие эти веры считаются семьей, соседями и друзьями грубыми и глупыми. Множество людей, под воздействием современного мира – растущей индустриализации и коммунистической революции в Китае – оставили свои верования. Но для еще многих людей, равно как и Гуй-дзин, религии составляют важную часть жизни.

Буддизм

Жизнь принца Сиддхарты

Принц твердо встал на свои короткие ножки новорожденного, едва только покинул лоно Майи. Он окинул рощу, где родился, ясным, разумным взглядом. Прислужники Майи, недавно полные энергии, почтительно умолкли и пали пред ним в благоговейном страхе, едва только незримая волна достигла их. Малыш сделал семь шагов вперед ни разу не оступившись. С седьмым шагом он твердо встал на мягкую землю и сказал громким и чистым, но все же детским голосом: «Да будет известно – это мое последнее перерождение. В этой жизни мне судьбой предназначено достичь нирваны.»

Принца назвали Сиддхартой, что на санскрите означало «Достигший своей цели». В течение детства, отец-король скрывал от него печали и невзгоды обычной жизни. Пока Сиддхарта взрослел, его окружали лишь наслаждения и радость. Но став юношей, он несколько раз покидал Дворец на колеснице. Тогда он и узнал о старости, увидев немощного старика, о болезнях, увидев больного, о смерти, увидев труп, и о тяготах труда, когда он увидел крестьян, вспахивающих поле. Принц был опечален видом крестьянских быков за работой и от мыслей о червях и насекомых, погибавших под плугом.

После медитаций, презрев волю отца, Сиддхарта решил оставить богатую и легкую жизнь и стать странствующим монахом. Он учился у двух мудрецов и быстро достиг их уровня просветленности, но понял, что ни на шаг не приблизился к своей цели. Тогда он оставил их и стал аскетом. Через пять лет, тренируясь задерживать дыхание и отказывая себе в пище, он опять понял, что так и не достиг просветленности. Неожиданно он вспомнил свое детство и то состояние безбрежного покоя, бывшее с ним, когда он сидел под тенистым деревом. Принц достиг состояния бесстрастного покоя и впал в первый транс. Бродячий монах, теперь известный как Гаутама, понял, что через крайности не достигнуть просветления. Осознав это, он сделал первый шаг на Срединный Путь, который привел Гаутаму к его цели. Этот путь отвергает как чувственное восприятие, так и умерщвление плоти, и концентрируется на «золотой середине», как наилучшем пути достижения просветления.

В ночь обретения нирваны, Гаутама сел под дерево боддхи и решил не вставать, пока не просветлится. В ту ночь Дьявол[1] Мара решил отвратить Гаутаму от его цели, подсылая ему демонов и прекрасных женщин. И наконец явился ему сам. Ничего не сработало. В конце концов Гаутама обрел ряд прозрений, что привели его к нирване. Он осознал Четыре Благородных Истины, Двенадцать Условий и описал Восьмеричный Путь. Также он обрел шесть «сверхзнаний»: мистические возможности (левитация, хождение по воде), божественный слух (возможность слышать голоса небожителей и другие звуки, ближние и дальние), умение читать мысли других людей, знание своих прошлых

жизней, божественное око (как божественный слух, но ориентировано на зрение) и лишение желаний и невежества.

По достижении нирваны, Будда остался на земле, чтобы наставлять на Срединный Путь других. После он отправился на Небеса и занял свое место среди других просветленных.

Буддистский взгляд на мир

Между Буддой, основателем буддизма, и буддой, просто одним из просветленных, есть разница. Эти просветленные отличаются от людей тем, что видят истинную суть сущего. Жизнь во вселенной, согласно буддистским учениям, может принять шесть форм. Боги, титаны-асуры и люди – высшие А животные, голодные духи и обитатели преисподней – низшие. Боги буддизма смертны. Они ведут полную удовольствий жизнь на небесах и практически всегда перерождаются в низшие формы жизни, проживая очень долгую жизнь. Обитель богов на небесах – не рай, в котором обретаются будды, известный как Земля Будды. Боги, будучи на Небесах, могут достичь нирваны. И, теоретически, на это способен представитель каждого уровня иерархии живых существ.

Когда некто становится просветленным, или проклятым (что Катаяны знают очень хорошо), он покидает эту иерархию. Буддисты верят в реинкарнацию и карму. Карма определяет, на каком уровне иерархии жизни этот некто будет перерожден. Если в течение жизни человек творил зло, он будет перерожден как животное, голодный дух или обитатель преисподней, в зависимости от тяжести его деяний. Хороший буддист, следующий Восьмеричному Пути, но не достигший нирваны при жизни, может переродиться в полубога или бога.

Жизнь буддиста

Последователи Будды могут быть или мирянами или стать монахами и монахинями. Монахи и монахини живут в монастырях и посвящают свои жизни обретению просветления. Миряне могут обрести три уровня просветления из четырех, если они следуют Пяти Мирским Принципам:

1. Не убивать живых существ. В их числе – животные любого вида, существа «имеющие живое дыхание», но не растения.
2. Не брать того, что не было дано.
3. Не прелюбодействовать.
4. Не лгать или льстить.
5. Не употреблять алкоголь.

Путь к нирване

Люди часто начинают путь к просветлению, когда осознают Четыре Благородных Истины. Первая – истина о страдании. Среди них -

рождение, старение, болезнь, смерть, разлука с любимыми и контакт с нечистым. Вторая – истина о источниках страданий. Среди них – тяга к удовлетворению сексуальных потребностей, тяга к существованию и прекращению существования. Третья – прекращение страданий. Страдание прекратится, когда человек перестанет желать материального. Последняя – путь, ведущий к прекращению страданий, Восьмеричный Путь.

Идущий к просветлению должен следовать Восьмеричному Пути, известному также как Срединный Путь. Ищущий должен иметь правильное понимание, правильное стремление, правильную речь, правильное поведение, правильный образ жизни, правильное усилие, правильное направление мысли и правильное сосредоточение. Срединный Путь также требует скромной жизни, избегая крайностей роскоши и самоограничений.

Буддисты считают, что природа каждого человека возвышенна и вечна, а личность и все остальные ловушки бренного тела преходящи. Личность может существовать несколько циклов перерождений, но рано или поздно она исчезнет. Единственный способ избежать этого – выйти из цикла, следуя Срединным Путем к нирване.

Буддизм в Срединном Царстве

Буддизм проник в Китай в первом веке нашей эры, в период правления династии Хань, где его называли Фо-цзяо. Это был период большого раскола среди Гуй-дзин, когда многие из них позволили своему П`о возобладать над ними, и разногласия между Семьями Сотен Мертвых возросли. Буддистские доктрины добра и скромности, как пути к просветлению, были благосклонно приняты некоторыми вампирами. Особенно теми, кто помнил более мирные ночи. Другие насмехались над миссионерами и новообращенными, что заявляли «жизнь есть страдание». «Откуда смертным знать об истинном страдании?» усмехались циники, незаметно содрогаясь, когда образы Миров Йоми вставали пред их мысленным взором.

Тем не менее, буддизм постепенно укоренился среди смертных и Катаян, а потом распространился и на другие части Срединного Царства. Он стал одной из основных религий этого района, наравне с Конфуцианством, Даосизмом и Синто. Буддизм разделился на две основные секты – Тхераваду и Махаяну. Разница между ними в том, что первая видит просветление как «мир и упокоение», а вторая – как «пустоту и неизменную сущность Будды» и «совершенную реальность». Махаяна ответственна за появление поверия о существовании Бодхисаттв (существ, достигших высшего просветления), что достигли нирваны но не ушли в благословенную Землю Будды. Эти просветленные остались в бренном мире из сострадания к человечеству и решили помочь людям достичь нирваны, прежде, чем самим отправиться на Небеса. И некоторые Гуй-дзин – буддисты

обнаруживают, что идут по Пути Востока и часто странствуют по Срединному Царству в облике монахов.

Современные секты

Самые популярные течения буддизма – Дзэн или Чань Буддизм и буддизм Чистой Земли. Дзэн (японское название) или Чань (китайское название) утверждает, что каждое живое существо имеет природу Будды, потому не надо искать просветления. Вместо этого человек должен обратиться к своему сердцу в поисках Истины. Конечно же, люди должны подготовить себя к этому под руководством мудрого наставника и с помощью медитаций и Дисциплины. Когда ученик становится готов, учитель часто пытается шоком пробудить его. Это может произойти множеством методов, включая задавание провокационных вопросов с последующим ударом или криком на ученика для вызова в нем просветления.

Буддизм Чистой Земли концентрируется на Будде Амитабхе, Будде Неизмеримого Света. Последователи этого пути верят, что тысячелетия назад могущественный человек на грани просветления заявил, что не отправится в Землю Будды, пока не уверится, что всякий, кто бы не произнес его имя с истинной верой, особенно на пороге смерти, переродится в раю Амитабхи и выйдет из цикла реинкарнации. Рай Амитабхи называется Чистая Земля и расположен на западе. Он также известен, как Западный Рай. Некоторые верят, что даже если кто-то, при жизни творивший зло, воззовет к Амитабхе в момент смерти, то, обладая истинной верой, он будет перенесен в завязь цветка лотоса в Благой Земле. Он останутся в завязи лотоса до тех пор, пока не искупят свои грехи, изучив положения буддизма и встав на путь просветления.

Путь Семи Озер

Среди Катаян есть маленькая, но уважаемая секта, называемая Путь Семи Озер, сконцентрированная исключительно на Будде Амитабхе и

Чистой Земле. Гуй-дзин этой секты живут, делая то же, что и другие Гуй-дзин – они не более и не менее смертны, чем другие Катаяны, и им не надо озадачиваться следованием Восьмеричным Путем. Вместо этого каждую ночь они проводят некоторое время в медитации на Будду Амитабху, желая обрести истинную веру в нее. Если они встречают Окончательную Смерть, то произносят ее имя и отправляются в неизвестное, твердо уверенные, что попадут в Благую Землю. Если член Семи Озер уверен, что обрел истинную веру в Амитабху, то обычно он встречает рассвет – Катаян с радостью и смирением позволяет себе сгнить, повторяя священное имя Будды Амитабхи во время последних проблесков сознания. Это случается крайне редко. И это неудивительно – редкий Катаян чувствует, что истинно верует во что-то, пока не оказывается на пороге нежелательной Окончательной Смерти.

Рождение Бодхисаттв

Среди ученый Гуй-дзин ведутся постоянные споры о том, кто породил концепцию Бодхисаттв – секта смертных Махаяна или Катаяны. Некоторые утверждают, что эта концепция берет свое начало в легендах вампиров о Восьми Благороднейших Бессмертных. Легенда рассказывает, что восемь Ван Сянь не оставили своих обязанностей защитников человечества. Более того, они старались напомнить своим падшим собратьям об их долге. Когда Небеса прокляли Десять Тысяч Бессмертных, Восемь Благороднейших тоже попали под него. Но Эбеновый Дракон и Алая Королева пожалели их и прислали к ним мудрого божественного дракона Цзяо Шоу, который рассказал им о способе снять проклятие и вернуться на Небеса. Благодарные Ван Сянь немедленно последовали этому учению. После долгого и тяжелого пути, Восемь наконец попали на порог Небес. Но прежде, чем сделать последний шаг, они задумались об ужасных не-жизнях Гуй-дзин и пожалели их. Восемь решили остаться в таком полублагословленном состоянии и помогать Катаянам, решившим встать на Путь Искупления.

Некоторые историки Катаян утверждают, что эта легенда повторяет концепцию Бодхисаттв смертных. Этот слух ходил среди смертных Индии на момент образования секты Махаяна, и смертные лишь создали это название. Оное было принято Катаянами для обозначения мудрейших и уважаемых представителей их рода. Другие утверждают, что эта легенда Катаян была создана под влиянием учения даосов и буддистов, и была создана буддистами Гуй-дзин в период династии Суй и использовалась, чтобы наставить других Катаян на Восьмеричный Путь.

Гуй-дзин и Восьмеричный Путь

За исключением членов Семи Озер, Катаяны – буддисты редко добуквенно следуют доктринам буддизма. Из-за влияния П`о и необходимости поглощения Ци им трудно следовать даже Мирским Принципам. «Добровольно даруемое» Ци получить очень трудно, а ложь и лесть - необходимая часть ночной жизни Срединного Царства. Основная доктрина буддизма для Катаян – скромность. Это значит, что вампиры, следующие Восьмеричным Путем не умерщвляют свою уже мертвую плоть или отказывают себе в Ци, как требуют некоторые религии. Но это значит, что вампир – буддист должен стараться не поддаваться своему П`о. Поэтому, немногие Гуй-дзин успешно следуют Восьмеричному Пути. Те, кто верует более нескольких десятилетий частенько впадают в депрессию из-за неудачных попыток победить свою темную сторону.

Смертных буддистов, ставших Гуй-дзин, можно пожалеть. Хоть и сохраняя некоторые остатки здравого рассудка, новоявленный вампир часто преследуется воспоминаниями преисподней, из которых он сбежал. Миры Йоми подтверждают то, чему его учили в смертной жизни. Но сам факт его возвращения на Землю в то же самое тело весьма смущает и ставит под сомнения догматы буддизма о перерождении и карме. Недавно восставшие буддисты отказываются принимать свое возвращение из мертвых и считают, что находятся в каком-то другом районе Ада. Некоторые из этих несчастных остаются при своем убеждении десятилетиями. Другие отрицают или сильно изменяют заветы жизни смертных практически стразу же.

Голодный Дух с Горящим Ртом

Ши Би-кок возвращался домой после тяжелого трудового дня на новой фабрике. Темнело, но он решил пойти не обычным путем, а вдоль реки. Звуки течения успокаивали его и напоминали о беззаботной юности, когда он рыбачил со своим другом Ло Бу. Он вспомнил один особенно приятный полдень и расслабился. Тревоги дня забылись. Внезапно ему показалось, что он заметил что-то в реке в нескольких ярдах впереди. Оно было серым и бесформенным, и

поначалу Би-кок подумал, что это собака. Но по мере приближения но становилось все более человекоподобным. Оно медленно встало, явив настолько истощенное тело, что Би-кок вспомнил о трупе аскета, который видел в детстве. Как и тогда, кожа туго обтягивала кости. Он заметил, что при движении она расходилась, обнажая ребра. Глаза этого существа настолько запали, что напоминали угольно-черные камушки. Фигура согнулась, четко показав каждую свою часть. Ее волосы прилипли к плечам. Би-кок заметил, что они местами выпали. Кончики волос казались обожженными, и Би-кок почувствовал исходящий от нее запах пригорелого риса. Оно попыталось коснуться его своими скрюченными руками. Би-кок попытался удрать, но понял, что слишком испуган. Рука существа коснулась руки Би-кока, и тот почувствовал жуткий холод, скользнувший по руке прямо в сердце. Существо распахнуло пасть, полную белого огня, вырвавшегося наружу, когда оно прокаркало: «Не узнаешь, Би-кок?» Взгляд Би-кока остановился на объятых пламенем, острых, как ножи, зубах существа. Он снова попытался убежать, но тело отказалось повиноваться. Существо снова каркнуло: «Это я, Ло Бу.»

Конфуцианство

Мудрый Учитель Кунь

Конфуцианство – скорее политическое и социальное учение, а не религия, по сути своей. Но в Срединном Царстве она известна и используется уже 2500 лет. Согласно истории этого учения, в конце шестого – начале пятого веков до нашей эры жил ученый по имени Кунь Фу-цзы или учитель Кунь. «Конфуций» - это латинизм, так его называли первые европейские миссионеры. Он очень любил науки. И особенно ценил Пятикнижие, У-Цзин – Книгу Истории (Шу-Цзин), Книгу Песен (Ши-Цзин), Книгу Обрядов (Ли-Цзи), Канон Перемен (И-Цзин) и Вёсны-Осени (Чунь-Цю). Кунь Фу-цзы занимал пост мастера правительственных и семейных церемонии в своей родной стране Лу, ныне называемой Шаньдунь, восточной провинции Китая. Мастер Кунь жил в период, по праву именуемый периодом Воюющих Царств. Он был свидетелем разрушений причиненных войнами, и был разочарован в полном раздоров обществе, в потере долга и пренебрежении церемониями, что прежде скрепляли страну.

Учитель Кунь сделал то же, что делают многие – обратился к прошлому за образцом идеального государства. Он нашел этот образец в историях об Эре Легенд и мудром правлении легендарных царей–мудрецов Шуня и Яо, а также в периоде правления князя Чоу, основателя Лу. Он использовал царей-мудрецов и князя как образцы своей системы. Изучая эти истории, Учитель Кунь понял, что

достоинства правителя должны соответствовать тем достоинствам, которые обязан развивать в себе каждый его подданный. Они включают в себя сочувствие, верность и непоколебимость в службе старшим и этичное поведение. Эта система ценностей совпадала с системой, называемой Ли, которая основывалась на древних церемониях и считалась образцом, привлекающим благосклонность Небес. Там были прописаны церемонии для всех, в зависимости от пола, возраста, социального положения и обстоятельств. Учитель Кунь считал, что эти церемонии оказывают воспитательный эффект на проводящих. Ли, объяснял он, позволяла остановить беззаконие до его начала и влекло людей к добру.

Четыре Книги Конфуцианства

Сам Учитель Кунь свои изречения не записывал. Но у него было несколько учеников, смертных и иных. Они собрали его мудрость в книгу, известную как «Беседы и Суждения» (Лунь Юй), и два меньших трактата «Учение о середине» (Чжун-Юн) и «Великое Учение» (Да-Сюэ). Эти книги повлияли на последующие поколения философов, которые развили то, что мы теперь называем Конфуцианством. Самым известным из них был Мэн-цзы, известный на Западе, как Менций, которого называют Второй Мудрец. Он описал весь процесс развития личности, согласно которому мудрость может быть достигнута развитием внутренней тяги к добру и чистоте. Это сочинение, Мэнцзы, впоследствии было добавлено к книгам Учителя Куня, и они составили Конфуцианское Четырехкнижие, Сы-Шу.

Распространение Конфуцианства

Прошло более двухсот лет с момента смерти Учителя Куня, прежде чем смертные правители Китая вообще узнали о Конфуцианстве, который в Срединном Царстве называли «Религия Ученых» или «Учение Мудрецов». Некоторые ученые Катаян, современники Учителя Куня, записали большую часть его учения, чтобы использовать их при своих Дворах. Реакция Гуй-дзин на Религию Ученых была неоднозначной. Некоторые были весьма рассержены атаками смертных на Гуй-дзин и надеялись распространить этот метод правления как на смертных, так и на вампиров. Другие называли ее «Религией Дураков» и говорили, что такой идеалистичной философии не место в политике Катаян. Дебаты быстро прекратились с началом возвышения династии Цинь. Гуй-дзин снова были втянуты в войну, но теперь уже с Ши. Им пришлось забросить свои философские дискуссии чтобы выжить.

В период династии Хань философия учителя Куня была поддержана императорами и высшим классом смертных. Пятикнижие, лежащее в основе учения Куня, стало основной школьной литературой. Императоры поддерживали часовни, посвященные Учителю Куню, которые стали популярными местами паломничества ученых всего Срединного Царства. Вскоре Конфуцианство добралось до Кореи и

Японии, где твердо укоренилось и оказало огромное влияние на развитие их политического устройства. Гуй-дзин, обретшие Второе Дыхание в тот период и позднее, были твердыми конфуцианцами. Вскоре Семьи Сотен Мертвых начали применять конфуцианские принципы правления практически бессознательно, поскольку все больше их чиновников шли, в своей смертной жизни, этим путем.

Идеология Конфуцианства – Великая Гармония

Мудрый Правитель

Для конфуцианцев гармонию в жизни составляют три элемента. Во-первых, это великодушное, почитающее закон правительство. В «Великом Учении» Конфуций написал, как стать хорошим правителем. Вкратце, тот, кто хочет стать хорошим правителем должен навести порядок у себя в семье. Но чтобы управлять семьей, надо развивать характер. Для этого надо привести в порядок чувства. Чтобы привести в порядок чувства, надо обрести чистоту помыслов. Для обретения чистоты помыслов необходимо до предела развить свои знания. Для развития знаний необходимо познать истинную природу сущего. Эта философия построена на жизнеописаниях древних смертных царей-мудрецов, которые эффективно и без проблем правили в Эру Легенд. Ее можно применить и ко всей жизни человека. Чтобы управлять жизнью и семьей, конфуцианец должен познать истинную природу сущего и следовать пути, указанному Учителем Кунем.

Гуй-дзин чуть изменили этот догмат. Чтобы придти в согласие с Великим Циклом, вампир сначала должен помочь принести гармонию в общество Катаян, будучи хорошим лидером. Чтобы добиться этого, надо принести гармонию членам своей семьи. Для этого надо придти в согласие со своими Хунь и П`о. Чтобы привести в согласие Хунь и П`о, надо развивать свои разум и тело, встав на путь Дхармы. А чтобы правильно начать свое продвижение в Дхарме, Гуй-дзин должен познать природу своего существования и Великого Цикла.

Любящая Семья

Второе условие гармоничной жизни – единая семья, в которой соблюдаются правильные семейные отношения. Дети должны уважать и почитать родителей, а родители должны любить своих детей. Учитель Кунь считал, что образец любящей семьи отразится на все общество. Родители должны быть строги к ошибкам детей, но и благоразумны в том. Кунь говорил о принципе почтения к старшим, который включал как уважение собственных родителей, так и уважение самого себя. Ребенок должен полностью подчиняться родителям - за исключением того случая, когда плохой родитель потребует от него чего-то аморального - но должен заботится о себе, поскольку его тело даровано ему родителями. Это включает в себя поддержание собственного здоровья и развитие разума. Многие Гуй-дзин применяют этот принцип в своей не-жизни неосознанно. Семья Гуй-дзин становится для него

родной, а старшие – его родителями. Но с приближением Шестой Эпохи многие Гуй-дзин забывают об этом принципе, предпочитая более сибаритскую жизнь.

Великий Закон

Последняя составляющая – мирная империя. Это, конечно, означает отсутствие войн и столкновений между отдельными странами. Но это и подпадает под принцип Та Тин – мирового содружества, управляемого Великим Законом. Согласно Великому Закону, править должен только многомудрый и талантливый. Эти лидеры содействуют взаимному доверию и добрососедству своих стран. Граждане таких империи считают каждого членом своей семьи, даже граждан других стран. О стариках и притесняемых заботятся. Каждый имеет работу и кров, и проводит свой досуг с пользой для других. Многие эти принципы слишком идеалистичны для общества Гуй-дзин, Поэтому Катаяны подправили Великий Закон. В Комментариях к «Великому Учению» сказано: «Согласно Великому Закону, править могут только великолепно развившие свои разум, тело и души. Остальные должны следовать Пятеричному Пути».

В обществе смертных эта тройная формула, вместе с ли и развитием личной моральности, должна подавлять махинации эгоистичных личностей, уничтожить необходимость воровства и других противозаконных действий, и позволить всем жить без страха. Учитель Кунь называл такую жизнь «Великая Гармония».

Путь Жэнь

Конфуцианцы знают, что каждый – сам кузнец своей судьбы, и, соответственно, сам отвечает за свои дела. Они живут, развивая себя, пытаясь стать тем, кого Учитель Кунь назвал «Совершенным Человеком». Чтобы стать совершенным, не нужно быть святым, политиком или интеллектуалом. Нужно только практиковать Жэнь, что грубо можно перевести, как человечность или любовь, но заключает в себя множество понятий. Совершенный Человек должен контролировать свои желания, но помогать другим достигать желаемого, находить лучшее в других, быть уравновешенным и непринужденным во всех ситуациях. Он никогда не смущается, мыслит только о верном, знать и понимать многие вещи и всегда спокойно принимать происходящее. Он должен думать перед тем, как говорить или действовать, но быстро реагировать на происходящее, когда того требует обстановка. Он всегда требует от себя лучшего, развивает щедрость, скромность, усердие и доброту, не позволять использовать себя и соперничать с другими. Исключение делается для спорта, но Совершенный Человек всегда скромен, когда выигрывает, и добродушен, когда проигрывает.

Впоследствии, следующий по пути к совершенству должен развивать достоинства, другую часть Жэнь. Учитель Кунь говорил, что разум достойного человека безмятежен, как гора. В то время как разум

обычного человека активен, пребывает в хаосе, подобно текущей воде. Он обращен преимущественно к пяти достоинствам: альтруизму, честности, здравомыслию, искренности и доброте. И доброта – наиболее важна. Доброта – источник всех иных достоинств, и главная цель как отдельного человека, так и социальных институтов, вроде страны. Другие важные достоинства включают в себя верность, надежность и справедливость.

Религия Ученых и Гуй-дзин

Многие Гуй-дзин, особенно те, кто существует уже несколько десятилетий, держатся принципов Конфуцианства по привычке. Другие следуют принципам, что приняты в обществе Катаян, потому что они десятилетиями использовались в создании менее жестокого и хаотичного окружения. Следующие Дхармам Блистательного Журавля и Песни Тени используют Религию Ученых как помощь своим собственным путям просветления.

Даосизм

Учение Лао-цзы

Говорят, когда Лао-цзы был очень стар, он сел на быка и отправился на запад. На границе стражи, узнав Мудрого Старца, многое знающего о Пути, упросили его записать свою мудрость. Лао-цзы согласился и написал книгу, которую назвал Дао Дэ Цзин или Книга Пути и Благодати.

Лао-цзы жил в седьмом веке до нашей эры. О его жизни известно немногое. Предположительно, он был придворным секретарем и архивистом. Известны два течения, созданные им на основе Дао Дэ Цзин – Философский Даосизм и Религиозный Даосизм. Философская ветвь вдохновила многих отринуть мир ради отшельничества или писать философские трактаты, развивающие учение Лао-цзы. Религиозный Даосизм появился во втором веке нашей эры и развился в ряд религиозных течений наших дней. Это было и есть цельной религией с церемониями, догматами и пантеоном. Его высшая цель – бессмертие. На Земле или на Небесах.

Появление религиозного Даосизма

Первое религиозное течение называлось Школой Небесных Наставников, которая провозгласила, что Всевышний

Господин Лао, обожествленный Лао-цзы, явился Чжану Даолиню. Он объяснил Чжану многое из своего учения и дал ему титул Небесного Наставника. Остальные течения Даосизма были построены по этому образцу – к основателю являлось высокое даосистское божество и передавало знания и титулы. Религиозный Даосизм все еще очень популярен в Срединном Царстве. Даосы обладают наследственными постами и проводят сложные религиозные церемонии на классическом китайском языке. Часовни даосов – дома многих божеств, защищающих и благословляющих своих почитателей, что сопутствуют учению.

Догматы даосов

«Дао» переводится как «Путь» - природа сущего, которое нельзя выразить словами. Цель Даосизма – достижение совершенной пустоты, свободы от желаний и противления природе. Эта совершенная пустота позволяет верующему обрести мистическое познание Дао. Чтобы обрести эту пустоту, верующий должен быть скромен, мягок и невозмутим. Хороший даос должен практиковать у-вэй, недеяние. Это значит – делать что-то лишь добровольно. Действовать надо лишь по мере появления необходимости действия. Действия не должны быть просчитаны, а для достижения результата надо прилагать минимум усилий и никогда – более.

Даос должен быть спокоен и слушать указания Дао. Именно тогда он сможет действовать без усилий и эффективно. Каждое действие рождает противодействие, поэтому следующие Пути ищут действия в недействии. Верующий даос должен быть нравственен. Он не должен воровать, лгать и убивать, потому что это не соответствует Пути. Он должен быть любящим и добрым, сочувствовать несчастьям других и радоваться их удачам, практиковать Золотое Правило[2] и не быть гордым. Небеса добродетельны, поэтому даос должен быть верующим.

Метод обретения прозрения Дао у Гуй-дзин гораздо свободнее. Даос – Катаян практикует у-вэй, прилагая минимум усилий для действия и лишь когда это необходимо. Моральные принципы Даосизма у нежити гораздо гибче, чем у живых. Книга Девятого Бессмертного гласит: «Путь определяет, что есть добро и что есть зло. Обитатели Небес – такая же часть Пути, как и Повелители Яма. Воровать, убивать и лгать – в нашей природе. Развивайте Хунь, но принимайте и П`о, когда оно пытается довлеть. Этот путь ведет к просветлению.» Многие Даосы – Гуй-дзин идут по пути Тысячи Шепотов. Хотя есть Тигры–Дьяволы, которые утверждают, что являются даосами.

Алхимия Дао

Основная цель даоса - бессмертие. В начале всего было Дао, изначальный хаос. Дао произвело Одно, Одно произвело Двоих, Двое породили Десять Тысяч Вещей, несовершенное. Это отражается и в рождении смертного – Единое делится на Десять Тысяч Вещей несовершенного тела. Оно же отражается и во Втором Дыхании.

Совершенная душа делится на две – Хунь и П`о – и они снова становятся Десятью Тысячами Вещей немертвого тела.

Чтобы стать Единым с Дао, верующий должен объединить Десять тысяч вещей тела. А даос – Катаян должен объединить тело и душу. Согласно легенде, это единение приведет к телесному и/или духовному бессмертию для смертных и к искуплению для Гуй-дзин.

Внутреннее и Внешнее – Мягкое и Твердое

Есть два типа алхимии. Первая – неплотская, материальная, внешняя. Вторая – плотская, внутренняя. Последняя ориентирована на превращение в Истинного, живущего в гармонии с природой и Путем. Цель внутренней алхимии – принять путь Природы, спокойного и неунывающего темперамента, четкого мировоззрения и отличного физического здоровья (естественный результат духовного и психического здоровья).

Алхимик должен следовать тем же нравственным принципам, что и все даосы, но и обязан избегать любых крайностей. Это включает излишние печаль и радость, много спать или спать недостаточно, алкоголизм, целибат, слишком много или слишком мало упражняться, переедание или голодание, много что-то обсуждать или вести бесцельные разговоры. Правильные внутренние элементы нравственности, контроля и недеяния могут быть объединены при помощи элементов внешних, вроде настоев, что приведет к бессмертию. Внешние элементы могут быть просты, вроде диеты, или сложны, вроде настоев из трав и минералов. Ходит множество слухов об алхимиках Катаян, что были отшельниками и проводили свои не-жизни, странствуя по Срединному Царству и вне оного, разыскивая ингредиенты эликсира бессмертия. Практически каждая семья утверждает, что один из ее членов или сошел с ума, собирая эти ингредиенты, или достиг своего и был освобожден от проклятия не-жизни.

Обретение бессмертия

Бессмертные в Дао называются Сянь и владеют необычайными способностями, вроде пребывания одновременно в разных местах, проникновения сквозь плотные предметы, хождения по воде или погружения в землю, чтения мыслей других и восприятия звуков Небес и Преисподней. Есть несколько разных видов Сянь. Ши Чи Сянь – те, чьего трупа после смерти найти не удалось. Они возносятся на Небеса. Ти Сянь называют тех, чье тело стало настолько совершенным, что превратилось в чистый дух. Эти Сянь остаются на Земле и наслаждаются красотами природы, натыкаясь в некоторых случаях на истинно верующих.

Некоторые Гуй-дзин считают, что даосские Сянь – то же самое, что и Сянь, являющиеся духами животных или природы. Ученые,

поддерживающие эту теорию, утверждают, что чистый дух даоса с помощью заемного тела проводит волю природы. Другие же изучающие Дао утверждают, что это два совершенно разных вида существ, и духи в теле смертного – не даосские Сянь. Но точно это знать может лишь ставший единым с Дао.

Йога Дао и Гуй-дзин

Гуй-дзин, практикующие йогу Дао или тайцзичуань, могут проводить много дней не питаясь. Оно рассчитывается через Способность Медитация. Чтобы узнать, сколько времени персонаж может повести без питания, сделайте бросок Выносливость + Медитация (сложность 9). Каждый успех считается как одна ночь без питания.

Йога Дао

Алхимик может отказаться от внешних элементов и, вместо них, практиковать йогу Дао. Эта йога направлена на контроль Ци, дыхание жизни или дыхание самой вселенной. Когда Ци сконцентрировано, оно дает жизнь. Но когда оно разрежено – происходит смерть. Йога Дао контролирует Ци тела и приводит внутренние энергии в движение, ведя к бессмертию. Алхимики используют тайцзичуань, массаж, дыхательные тренировки и даже спят в правильной, естественной позе. Естественные позы повторяют позы спящих животных, вроде собачьей, калачиком, или свернувшись в спираль, по-драконьи. Ходят слухи, что йоги Катаян хранят Ци дольше и используют его лучше.

Даосы – йоги могут обрести невероятные способности, вроде тех, что имеют выдающиеся буддисты. Они включают в себя увеличение или уменьшение роста, умение становиться невидимым, возможность касаться и перемещать далекие объекты, исполнять каждое желание и полностью контролировать свое тело. Также йоги могут изменить все, что угодно в природе, быть где угодно во вселенной, знают прошлое и прозревают будущее, понимают язык животных и общаются с мертвыми. Это тоже ведет к состоянию Сянь и очень популярно в нынешние ночи.

Мифология Дао

Помимо мириадов богов, являющихся проявлением Дао, даосы верят в Восемь Бессмертных. Они раньше были смертными, но тем или иным способом стали бессмертными. Чжун-ли Цюань – их глава, описываемый как покрытый татуировками, толстый и бородатый старик с опахалом. Он был алхимиком, превращал разные металлы в серебро и раздавал его бедным, сохранив тем самым множество жизней. Он обрел бессмертие через медитацию и принимая специальный настой.

Другой Великий Бессмертный - Чжан Го-лао, отшельник с волшебным белым мулом, способным за день покрыть огромные расстояния. Когда он слезает с мула, тот превращается в листок бумаги. Когда Го-лао желает снова ехать верхом – он капает на эту бумагу водой и она снова становится мулом.

Третий - Ли Тегуай, уродливый бродяга с железной клюкой, раньше был прекрасен. Его дух часто покидал тело, чтобы путешествовать. Однажды его бездыханное тело нашли. Нашедшие подумали, что он мертв и кремировали тело. Когда дух Ли вернулся, ему пришлось вселиться в тело бродяги, умершего у дороги[3]. Ли ездит на журавле бессмертия и носит с собой тыкву-горлянку. По ночам он забирается в нее и спит.

Хань Сян-цзы был рожден с метками Сянь и посвятил свою жизнь алхимии и поиску Эликсира Жизни. Он свалился с Персика Бессмертия и умер, но сразу же превратился в живого, бессмертного даоса. У других Бессмертных истории и силы не менее значительны. Даосы уважают и любят их, обращаясь к ним за помощью и защитой, когда необходимо.

Небесные Миры Дао

Даосы верят, что когда человек становится един с Дао, он может или остаться на Земле и помогать другим идти по Пути, или отправится в один из многих раев. Есть Земной Рай, в котором нет ни дождя ни ветра, но есть «божественный источник», который снабжает водой множество экзотических растений и животных. Согласно догматам Дао, этот рай находится на северном побережье Северного океана Земли. Его жители вежливы, добросердечны и изящны. Они без проблем следуют Пути. Они нравственны и не знают высокомерия и зависти. Другой рай известен как Западный Рай, и походит на рай буддистов с тем же названием. Королева Небес, Сиванму, управляет им. В его центре растет Персик Бессмертия. Рай вымощен золотом, серебром, нефритом, жемчугом и хрусталем. Там семь озер с берегами из золотого песка, экзотические, прекрасные птицы и великолепные цветы. Там обитают разные интересные существа и добродетельные души. Большинство верующих даосов желают после смерти попасть в один их этих раев.

Восемь Благороднейших Ван Сянь

Ученые вампиры утверждают, что даосские Бессмертные порождены мифом Катаян о Восьми Благороднейших Ван Сянь. Некоторые Бессмертные имеют много общего с Благороднейшими Ван Сянь. Чжун-ли Цюань, глава даосских Бессмертных, имеет много общего с Цзу Сюном, могущественнейшим и добродетельнейшим из Благороднейших Ван Сянь. Сюн, как и Цюань, был смертным магом или алхимиком, который использовал свою магию для помощи нуждающимся. Одна легенда гласит, что Сюн мог творить серебро из

воздуха. Другая – что он использовал магию, чтобы сдружиться с лисами – оборотнями, которые указывали ему места богатых кладов. Он был уже очень стар, когда попал в Миры Духов и стал Ван Сянь. Но он же был и первым из Десяти Тысяч Бессмертных. Есть еще много параллелей между даосскими Бессмертными и Ван Сянь Катаян, большая часть которых описана в Книге Девятого Бессмертного.

Гуй-дзин и Путь

Гуй-дзин, бывший при жизни истинно верующим даосом не испытывает никаких душевных или религиозных потрясений от Второго Дыхания. Он принимает это как часть Пути и перестраивает свое религиозное мировоззрение. Однако изредка у истинно верующего даоса может не найтись мотиваций, чтобы продраться из Миров Йоми назад.

Гораздо чаще случается так, что получивший Второе Дыхание даос весьма свободно следовал Пути, и пробуждается весьма смущенным и встревоженным. Такой даос в первые месяцы своей не-жизни выводит одну из двух теорий. Первая гласит, что Гуй-дзин, будучи смертным, сотворил что-то настолько отвратительное, что Дао отвергло его и выбросило из Великого Цикла. Вторая, и наиболее распространенная, гласит, что Гуй-дзин остается частью Дао, но, парадоксально, уже не часть Великого Цикла. Поддерживающие первую теорию пытаются сдерживаться первые месяцы своей не-жизни, а потом уходят в длительное самоубийственное неистовство, обретая, в конце концов милосердную Окончательную Смерть от рук своих сородичей. Те же, кто поддерживает вторую теорию, разнятся от ликующих до подавленных, но большинство держатся где-то в середине между этими крайностями.

Синто: Путь Ками

От Хаоса к Порядку

До Первой Эпохи царил хаос. Но появился Аме-но-мака-нуши-но-ками, Ками Центра Небес, и с ним в мир пришли гармония и порядок. Появились другие Ками и на место хаосу пришел порядок. В конце концов появились Изанами-но-микото и Изанаги-но-микото Вдвоем они создали Равнину Высокого Неба и породили Восемь великих островов, что на Западе известны как Япония. Острова были пустынны, поэтому Изанами и Изанаги породили все остальное, что наполняет мир. Затем они породили множество других Ками, чтобы те наблюдали за сущим. Среди них были Аматэрасу-но-микото, богиня Солнца, и Сусаноо-но-микото, отвечающий за Землю. При помощи Аматэрасу и других Ками из хаоса, сохранившегося с Первой Эпохи, вышло человечество. Под благословениями многочисленных Ками, японцы процветали, и жили в гармонии друг с другом и природой. За это мы благодарим Ками подношениями и молитвами. Поэтому мы продолжаем чествовать Ками в их храмах. Поэтому мы должны помнить Ками и действовать согласно их высокой воле, даже если они и не говорят с нами также часто,

как раньше. Даже если они и не живут в храмах, что мы построили им. Даже если…

Синто может считаться сугубо национальной религией, относящейся исключительно к группе людей с общими предками. Ее очень сложно обнаружить вне Японии. Эта религия включает в себя поклонению многому японскому – от физических черт Японии, вроде рек, скал и деревьев, до природных явлений, вроде дождя, падающего на землю Японии или ветра, колышущего деревья Японии, и духов предков японцев. Синтоисты считают, что иностранцы, даже если они из близлежащих Кореи или Китая, не имеют истинной связи с землей и историей Японии, чтобы понять путь Ками. Поэтому синтоисты не делают попыток миссионерства в другие страны для обращения их населения, как и китайцы или корейцы не делают попыток заставить иностранцев возносить молитвы духам их предков.

Вселенная Синто

«Синто» можно перевести как «Путь Ками» или «Путь Богов». В отличие от других религий Срединного Царства, у него нет основателя или священных писаний. Похоже, оно развилось из почитания духов предков и анимизма, равно как и из почитания природы. Нет какого-то высшего божества, что создало мир и правит другими богами. Согласно Синто, мир был создан общими гармоничными действиями двух богов. Даже наиболее почитаемая богиня, солнечная Аматэрасу, не высший лидер. Она обсуждает действия с другими богами и духами и обращается за помощью, когда встречает препятствия. Вселенная, согласно синто, полна разумной и мирной жизни, и сама является активным, разумным существом.

Ками Сегодня

Вообще, из-за таких событий, как бомбардировка Хиросимы и Нагасаки, называемой Шэнь Срединного Царства «Ожоги»,

большинство истинных Ками покинули Японию. Они существуют в разных частях мира, но обнаружить их могут лишь те, кто тонко настроен на Миры Духов. Хоть большинство смертных Японии и не замечают того, некоторые беспринципные Шэнь «замещают» Ками с момента их массового исхода в 1945 году. Многие Гуй-дзин поселились в свободных храмах и используют свои силы, чтобы обманывать молящихся им смертных синтоистов, считающих их Ками. Камуи – восточные феи, считающиеся младшими Ками – единственные истинные Ками, оставшиеся в Японии. Эти существа активно разыскиваются Гуй-дзин, потому что являются отличным источником Ци.

Ками

В наши дни японцы не знают, кто такие Ками. Термин «Ками» включает в себя самые разнообразные существа – от богов и духов природы до духов животных и людей. Вообще, Ками – это любой благородный, священный дух, почитаемый за его достоинства и влияние. Таким образом, любое существо содержит такой дух, поэтому живые, разумные существа, даже люди, могут считаться Ками. Но на практике, люди, считающиеся Ками или давно умершие предки или герои далекого прошлого. В старину, под Ками понимались и природные явления (вроде ветра, грома, дождя), географические объекты (солнце, горы, реки, деревья, скалы), духи некоторых животных и предков (в основном, предков императоров и дворян). Каждый Ками обладал определенными характеристиками, способностями и задачами. Они, если описывать вкратце, могли охранять землю, быть основателями и покровителями рода занятий, хранили определенный предмет или феномен, покровительствовали определенной социальной группе, вроде клана или населения какого-то района.

Ками могут быть духи павших смертных героев, личностей с выдающимися способностями и добродетелями, внесшими большой вклад в развитие японской цивилизации, культуры и процветания, или даже те, кто умер уж очень трагично. Сейчас многие забыли об этих различиях и считают Ками всех благородных духов вообще. Верующие знают, что все в природе, материальное и нематериальное, порождено Ками, и что под благословением Ками все в мире пребудет в порядке. Эта вера в прошлые времена весьма сильно пострадала, поскольку в Срединном Царстве отнюдь не все в порядке. Разрастающаяся индустриализация и урбанизация, вкупе с бомбардировками Хиросимы и Нагасаки, лишили Ками многих мест обитания, равно как и объектов и феноменов, производимых Ками. По мере приближения Шестой Эпохи благословение Ками слегка заметно в том, что многие смертные верующие ставят под вопрос свое понимание мира.

Мировоззрение Синто

Синтоисты верят в Ками и стараются жить согласно воле Ками. Верующий может стать духовнее, молясь и общаясь с Ками. Но Синто – это больше, чем простая вера в высшие силы. Это стиль жизни и собрание идей и отношений. В прошлом Синто традиционно было как личной верой, так и общим стилем жизни. Оно всегда было и весьма оптимистичной верой, которая утверждает, что мир – хорошее место. Он медленно развился из хаоса, смятения и противоречий до порядка, гармонии и единства. Он направлялся Ками и согласованностью между Ками и человечеством.

Йоми-но-куни

Люди, как и мир, считаются от природы хорошими. И зло, ими творимое, согласно Синто – что-то вроде болезни. Поскольку человечество и мир находятся под благословением всегда добродетельных Ками, зло не может исходить от них. Оно происходит из того, что в древности называли Йоми-но-куни, Мира Тьмы[4]. Злые духи, называемые магатсухи, порождены Миром Тьмы и часто проникают в наш мир, чтобы развращать человечество. Хоть душа человека блага, его тело слабо, и может легко поддаться нашептываниям магатсухи. Они же могут творить природные катастрофы, нести загрязнение и неудачу, нарушать законы общества, порождать вражду между людьми, да и просто изводить человечество. От них можно защититься силой воли, а от загрязнения, вызванного их влиянием, можно избавиться ритуалами. В наши дни синтоисты все сильнее видят воздействие магатсухи на людей. Это заставляет многих задуматься – а не открыта ли дверь между нашим миром и Миром Тьмы настежь? Многие считают, что магатсухи захватывают этот мир, неся в него хаос и разногласия, пока Ками укрылись на Такама-га-хара, Равнине Великого Неба, или, что много хуже, были уничтожены.

Многие Гуй-дзин поражаются, как точно Синто описывает духовное. Это явное доказательство влияния Гуй-дзин на человечество в период формирования Синто, утверждают многие. Конечно, все, что это может подтвердить или опровергнуть, потеряно.

Нравственность в Синто

Нравственная оценка каких либо действий в Синто зависит от мотивации, влияния обстоятельств и их конечного результата. Если что-то свершалось с ожесточенным сердцем, под влиянием эгоизма или ненависти к кому-то, то это без сомнения будет считаться злом. Вообще, синтоист должен быть учтив, воспитан, честен, стремиться к прекращению разногласий. Он должен быть доброжелателен, готов к сотрудничеству и жить в согласии с замыслом Ками. Хоть некоторые Катаяны и отказываются жить по воле тех, кого в Срединном Царстве давно уже нет, а собратья изображают, другие настроены более идеалистично. В число Ками включаются Алая Королева и Эбеновый

Дракон, известные японцам как Изанами и Изанаги, что создали Ван Сянь и прокляли их, превратив в Гуй-дзин. Жить согласно воле Наивысших Ками для них – способ искупления и возвращения в Великий Цикл.

Поклонение Ками

В идеале, повседневная жизнь посвящается служению Ками. Обычно это значит, что синтоист живет согласно нравственным принципам, описанным выше. Также это значит ежедневную молитву в храме, будь это пышное празднование какого-то важного события, на местном кладбище или просто перед домашним алтарем. Проведение ритуалов и церемоний должно привести молящемуся и его общине благосклонность Ками и защиту от неудач, вызываемой злыми духами. Некоторые ритуалы включают себя передачу Ками всей своей жизни, молитвы о божественном покровительстве, доклад Ками о событиях дня, общение с ним и прославление его добродетелей.

У синтоистов обычно есть домашний алтарь, находящийся или в саду или в высоком шкафу – камидане. Верующие должны каждое утро молиться перед этим алтарем. Но это, конечно, лишь идеал. В современной Японии жизнь слишком быстра, чтобы молиться. Большинство синтоистов неделями могут обходится лишь символическим кивком в сторону алтаря, спеша за дверь. Кое-кто заявляет, что Ками молчат все больше из-за недостаточного поклонения современных верующих.

Гуй-дзин и Ками

Катаянский вариант Синто – источник надежды для многих вампиров. Его гибкая мораль более чем удобна для жизни Гуй-дзин Пятой Эпохи. И многих вдохновляет то, что жизнь согласно воле Наивысших Ками, Алой Королевы и Эбенового Дракона, приведет к искуплению.

Тех, кто был синтоистами при жизни, не очень угнетает восстание из мертвых. Миры Йоми именно таковы, как синтоисты их представляют – невообразимые ужасы, демоны и тьма. Поскольку для синтоистов злом является скверна и неестественность, вполне логично, что душа человека будет стремится изо всех сил вернуться на Землю. П`о считается все той же скверной – магатсухи, что прицепился к душе, чтобы проникнуть на землю. Синтоисты – Гуй-дзин обычно проводят много времени в первые месяцы после обретения Второго Дыхания, стараясь ритуалами избавиться от скверны своего П`о. Также были случаи того, что синтоист, ставший Гуй-дзин, вдохновленный временем в Преисподней посвящал свою не-жизнь охоте на магатсухи.

Синто и Катаяны

О точке зрения Синто на душу Катаяна ведутся непрекращающиеся

дебаты. Многие заявляют, что П`о – злой дух и паразит, использующий тело Катаяна для жизни на Земле. Другие считают, что П`о – часть души, осквернённая пребыванием в Мирах Йоми. Они утверждают, что П`о – больная часть души и нуждается в излечении через ритуалы и деяния во имя Наивысших Ками.

Индуизм

Старейшая религия

Чтобы найти истоки Индуизма придется заглянуть в далекое прошлое, за пределы известной истории. У нее нет основателя и даты основания, и многими она считается старейшей живой религией. Как и ожидается от такой религии, она поддерживает множество взглядов и позволяет большую гибкость в поклонении. Основная цель поклонения – по разному называемый Высший Мир. Цель каждой души – в познании Истины, имеющей множество форм. Она может перерождаться множество раз, пока не достигнет понимания и не сольется с Истиной.

Истина в том, что Бог, называемый множеством имен, живет в сердце каждого человека и в каждой вещи в мире. Он часто называется «Я», потому что создает личность каждого человека. Ненависть, зависть и жадность – ненужные эмоции, поскольку в Боге все взаимосвязано. Верить в это легко, но гораздо труднее осознать свое Единство со вселенной и, особенно, с Богом. Таким образом, необходимы бесчисленные перерождения. Каждая жизнь – или ценный урок или потраченный впустую шанс души на исправление.

Индуистская Карма

Карма – фундаментальный догмат Индуизма. Если человек прожил хорошую, нравственную жизнь, то его новая жизнь будет лучше и духовное восхождение будет продолжено. Но если жизнь была безнравственна, то и перерождение будет худшим, а на духовном пути будет сделано несколько шагов назад. Этим объясняются неудачи и несчастливая жизнь одних, и счастье и богатство других. Гуй-дзин – индуисты более чем хорошо осведомлены, что если прожить откровенно ужасную жизнь, то душа будет совсем выведена из Великого Цикла, пока она не оплатит свой кармический долг. Индуизм учит, что одной дороги к просветлению и спасению нет, а все истинные религии – отражения Божьего Света. Поэтому все истинные религии заслуживают уважения и понимания.

Различия

В Индуизме три основных религиозных течения и множество нерелигиозных групп. И у каждой свои методы познания истины. Шиваизм учит, что судьба души – слияние с Шивой – Разрушителем. Она при этом проходит четыре уровня просветления. Душа сперва должна дойти при помощи реинкарнаций и кармы добиться интуиции и интеллекта, чтобы обрести нравственность и добродетель. Это приводит к набожности и молитвам в храме, затем к йоге и медитации. В конце концов достигается единство с Шивой, и душа обретает состояние джняни (jnana), или мудрости .

Происхождение Дхармы

И Шиваизм и Дхарма Тигров–Дьяволов произошли от древней Дхармы Катаян – Путь Десяти Тысяч Воплей. Этот путь к просветлению предполагал развитие П`о для полного единства с Повелителями Яма. Объяснение было просто – Создатель сотворил их, чтобы Великий Цикл всегда был в движении. Повелители Яма портят и разрушают, чтобы Создателю было что обновлять. Ван Сянь стали Ван Гуй не из-за проклятия. Создатель нашел для них новые цели. Именно поэтому все новорожденные Ван Гуй проходят через Ад, прежде чем вернуться в свои тела. Каждый из Десяти Тысяч Воплей выбирал Повелителя Яма для подражания и всю не-жизнь приводил в реальность их жуткие планы.

Шиваизм был создан Гуй-дзин, которым не понравилась порочность их собратьев. Они объявили, что Создатель был и Разрушителем, и полностью отказались от Повелителей Яма и концепции зла. Члены этой группы начали повторять Создателя и пытались найти баланс между созиданием и разрушением. Этот принцип вскоре был подхвачен смертными, создавшими свои учения на его основе.

Другое течение, Вишнуизм, учит, что достигнуть единства с Великим Вишну (создатель и хранитель жизни) можно через молитвы в храме, различные виды йоги и повторения имен воплощений Вишну. Для полного освобождения надо полностью посвятить себя Вишну.

Индийская йога

Слово «йога» обозначает «единение» - объединение разума, тела и духа, чтобы стать единым с Богом. Чтобы йога стала действительно эффективной, йог должен освободиться от похоти, злобы, страха и жестокости к другим живым существам. Также он должен учиться контролировать свои мысли, направляя их внутрь и концентрируясь на конкретной задаче – единении с Богом. Его ноги должны быть скрещены, а шея расслаблена но пряма. При этом он должен

тренироваться очищать свой разум от беспокоящих мыслей. Этого можно добиться концентрируясь на какой-либо черте Бога или повторяя одно из его священных имен, пока все посторонние мысли не будут изгнаны. Это может занять годы, и лишь самые упорные или одаренные могут добиться обретения такого состояния, называемого наивысшим.

Тот, кто часто и помногу практикует такую медитацию может обрести физические и психические силы, недоступные обычным людям. Могучий йог может войти в состояние, называемое индийцами самадхи, «неизмеримое блаженство», или космический разум. В этом состоянии можно познать истину и слиться с Богом. Индийская йога очень популярна среди Гуй-дзин (смотри Навык Медитация в третьей главе Kindred of the East). Многие столетия ее использовали, чтобы продвинуться дальше в Дхарме.

Четыре дороги к просветлению

К просветлению ведут разные виды йоги. Бхакти йога – путь любви и преданности, и обычно направлена на одно проявление Бога, называемое Брахман, создавшего сущее. Практикующий Бхакти йогу тренирует разум, дух и тело, и направляет любовь и преданность проявлению Бога. При определенной удаче можно обрести самадхи. Карма йога посвящена действию и труду, и может практиковаться простыми людьми через простое проживание повседневной жизни. Практикующий посвящает свою работу Богу и не помышляет о награде или результате. Выдающиеся люди, вроде великих воинов и царей могут быть и были йогами, практикующими карма йогу.

Другие типы йоги называются раджа и джняни, и практикуются меньше. Дело в том, что они тренируют разум и самадхи необходимо достигнуть исключительно напряжением мысли. Нельзя просто купить пособие по йоге, проработать его и ждать просветления. Необходимо найти гуру, что передаст мудрость веков и окажет помощь. Гуру также может и направить ученика, который через медитацию обрел необычные силы. Ежели такой помощи не будет, то ученик может серьезно навредить как себе, так и другим. Если Гуй-дзин желают начать практиковать йогу, им тоже потребуется гуру. Иногда вампир достаточно удачлив, и гуру может найтись в его же семье. В противном случае ему придется провести в поисках годы. И в случае удачи это может завершиться отшельничеством.

Индийские боги – множество в одном

Однажды риши (индийский мудрец) Ягнавалкью спросили: «Сколько во вселенной богов?» Он ответил: «Три и три тысячи, три и три сотни.» Но желавший поддеть его спросил: «А сколько же богов во вселенной по-настоящему?» «Тридцать три.» - ответил риши. «Хорошо,» ответили ему, «Но сколько богов воистину во вселенной?» «Три.» - ответил Ягнавалкья. «Конечно,» ответил его собеседник и моргнул, «Но сколько все таки богов во вселенной?» «Один.» - ответил мудрец.

Все ответы Ягнавалкьи были верными. Все боги – проявления Высшего Существа, создавшего вселенную. Говорят, что в Индуизме миллионы богов. Все потому, что в каждом доме есть святилище избранного бога, а у каждой деревни – свое божество, которое известно только жителям и которое обитает только в этой деревне. Посему и есть множество храмов, праздников и святынь, посвященных множеству богов. Но есть и боги, что распространены по всей Индии.

Один из таких богов – Шива. Он творец и разрушитель, танцор, чьи изначальные энергии дают жизнь вселенной, пронизывают ее насквозь и разрушают, чтобы потом вновь создать. У него четыре руки, что указывает на четыре его возможности. В одной из правых рук он держит бубен, чей грохот созидает вселенную. Другая его правая рука поднята вверх и оберегает вселенную. Огонь в одной из левых рук Шивы разрушает вселенную. А его другая левая рука опущена к поднятой ноге и освобождает души от ложных убеждений.

Другой бог, известный во всей Индии – Вишну, защитник жизни. Он множество раз спасал вселенную от катастроф, рождаясь в семье мудреца, когда то необходимо человечеству, и своей мудростью и знаниями указывая способ избежать бед. Многие грубые Гуй-дзин смеются над этими мифами и утверждают, что все защитники теперь стали разрушителями. Другие, обеспокоенные приближающейся Шестой Эпохой, тайно надеются, что Вишну появится и спасет их от надвигающейся Эры Скорби.

Индуизм сегодня

Общей организации в Индуизме нет. Единственные авторитеты – его священные писания, известные как Веды, и Брамины, каста священников. У Браминов нет иерархии, все равны, но только они хранят знания о религиозных церемониях и сверхъестественных существах. В храмах нет определенного часа молитвы – прихожане являются, когда хотят, и уходят, когда чувствуют, что должны. На праздниках Брамины проводят традиционные ритуалы, но большинство молений богам – личное дело.

Каких-то определенных критериев веры в Индуизме нет. Для кого-то боги реальны, и в молитвах своих они стараются донести до них свои просьбы. Дл других, боги – просто символы, а их изображения в храмах – не более, чем произведения искусства. А кто-то и вовсе в богов не верует, но ищет просветления на разных путях Индуизма.

Святость живых существ

Вегетарианство – важный аспект Индуизма. Это проистекает из убеждения о присутствии Бога во всех живых существах, во всех животных и насекомых – а значит, убивать их грешно. На растения это не распространяется. Коровы в Индуизме занимают особое место. Им поклоняются за то, что они дают молоко и другие молочные продукты

людям, и их никогда не забивают на мясо. Конечно, Индуизм многогранен, и не все индуисты – вегетарианцы.

Индуизм и Гуй-дзин

Перед индуистом ставшим Гуй-дзин встает ряд неприятных открытий. Он изгнан из Великого Цикла и проклят жизнью в своем прежнем теле. Но потом он вспоминает основные догматы своей религии – жизнь иллюзорна, и каждая жизнь или не-жизнь являются уроками, которые надо учить. Неживой индуист воспринимает свое состояние как откровение. Реальность не определенна, поскольку иллюзорна. То, что известно в одной жизни – не всегда истинно в другой. Осознание этого обычно заставляет индуистов следовать своим Дхармическим путем с огромным усердием. Подобные откровения привели в Индуизм многих Гуй-дзин, раньше к нему не принадлежавших. И они использовали его как отправную точку для своего Дхармического пути.

Ислам

Появление Ислама в Срединном Царстве

Никто не знает, когда Ислам впервые появился в Срединном Царстве. Давно существовали сухопутные торговые пути между северным Китаем и Аравией. А в порты южного Китая давно заходили арабские торговцы. Некоторые из них селились в таких портовых городах, как Кантон (Гуанчжоу) и Ханчжоу. Старейшая мечеть в Китае была основана в Кантоне в начале седьмого века нашей эры. Императоры династий Тан и Юань давали мусульманам посты губернаторов провинций или назначали на посты астрономов, знатоков литературы, медиков и военачальников. В те времена мусульмане могли свободно проповедовать Ислам по всему Китаю. Но обращенных среди жителей Срединного Царства было немного. Мусульмане-иностранцы держались вместе и не стремились распространять волю Аллаха среди новых соседей.

Во времена правления династии Цин, с семнадцатого до начала двадцатого века, отношение к мусульманам стало неожиданно враждебным. Они были изолированы, а свадьбы между мусульманами и китайцами были запрещены. В середине двадцатого века враждебность поутихла. Правительство даже ввело изучение исламской культуры в университетах. В Корее Ислам не был заметен до 1960, когда образовалась Союз Корейских Мусульман. С тех пор заметно устойчивое количество обращенных, поскольку на стройках Ближнего Востока, спонсируемых корейскими компаниями, работает множество инженеров и рабочих.

Культура в культуре

Мусульмане Срединного Царства старались держаться в стороне от других обитателей тех мест. В странах Срединном Царстве у мусульман нет централизованной власти, поэтому все религиозные дела они ведут по-своему, включая избрание собственных религиозных руководителей. Также мусульман отделяют и их религиозные традиции. Это включает в себя ежедневную пятикратную молитву, встав лицом в сторону Мекки, дневной пост во время Рамадана, использование арабского во время религиозных церемоний, а также плата десятины и пожертвований, как заповедовано в Коране.

У мусульман Срединного Царства свои специальные погребальные обряды на отдельных мусульманских кладбищах, свадьбы со свидетельствами о браке на арабском, а также манера одеваться, отличная от принятой в Срединном Царстве. Родители-мусульмане дают своим детям имена из Корана, тем самым увеличивая культурный разрыв. Юношам можно брать в жены не мусульманок, но девушки обязательно должны выходить замуж за мусульманина. Несмотря на то, что мусульмане Срединного Царства стараются держаться друг друга, и несмотря на прежние преследования, Ислам сильно распространился в последние годы, особенно в Индонезии и Малайзии.

Мусульмане – Гуй-дзин стараются держаться в стороне от культуры Катаян. Они одеваются по моде Ближнего Востока и следуют модифицированным заповедям Ислама. Некоторые из них считают остальных Гуй-дзин акума. А некоторые мазохисты из Катаян – мусульман считают акума и себя.

Путь к Небесам

Ислам появился около 1400 лет назад в Аравии благодаря пророку Мухаммеду. Мухаммед получил Слово Божье от ангела Гавриила и записал его, назвав это писание Кораном. Слово «Ислам» переводится как «Подчинение», подчинение воле Высшего (и единственного) Бога, Аллаха. Высшая цель ислама – обретение вечной жизни, физически и духовно, на Небесах. Небеса – место бесконечной радости и удовольствий, полное прекрасными садами и фонтанами, отличной едой и прекраснейшими людьми – рай, другими словами. Человечество считается благороднейшим творением Аллаха, и поставлено им над другими созданиями, даже ангелами.

Ислам и Гуй-дзин

Немногие Гуй-дзин следуют догматам Ислама, но они ведут между собой непрерывные дебаты об отношении к ним Аллаха. Если человечество его благороднейшее творение, то Десять Тысяч Демонов должны быть наипроклятым, как утверждают некоторые. Кто-то верит, что Катаяны все еще попадают под категорию «Людей» и шанс на искупление есть. Они утверждают, что Аллах дал им второй шанс. В конце концов, он дал каждому Катаяну испытать на себе муки Ада и, в мудрости своей, вернул в их прежнее тело, чтобы исправить ошибки смертной жизни. Катаяны, что поддерживают это утверждение, следуют еретической Дхарме Пламя Возрождающегося Феникса.

Пять Столпов

Чтобы попасть на Небеса, верующий должен беспрекословно следовать воле Аллаха. Но даже это не гарантирует попадания на Небеса, если Аллах пожелает, чтобы даже наиболее верующий страдал ради него. Чтобы избежать того, некоторые изгоняют из своей души гордыню, поскольку гордыня - худшее из чувств для мусульманина, и следует воле Аллаха как то записано в Коране его величайшим пророком, Мухаммедом. Верующий должен следовать пяти догматам и придерживаться Пяти Столпов. Первый Столп – беспрекословная вера в Аллаха, единственного бога, а также в то, что Мухаммед был его последним и величайшим пророком. Второй – молиться пять раз в день, преклонив колени и повернувшись лицом к священной Мекке. Третий – делать пожертвования. Это определенный процент от доходов верующего, что идет на ремонт зданий, содержание мечети и питание для нищих. Четвертый – пост в течение девятого месяца, Рамадана, от рассвета до заката. Пятый – путешествие к святым местам. Каждый мусульманин должен совершить хадж в Мекку хотя бы раз в жизни, надев белые одежды без швов. Аллах очень доволен, если верующий придерживается Пяти Столпов.

Гуй-дзин может легко подвести Пять Столпов под свою не-жизнь. Он молится пять раз за ночь, повернувшись лицом к Мекке. Он жертвует деньги на поддержание мечетей смертных. Тщательным планированием и Дисциплине он может выдержать пост ночами Рамадана. И, благодаря современному транспорту, даже вампир может с легкостью отправится в Мекку. Все, что остается – вера в Аллаха. Для некоторых Катаян это легче сказать, чем сделать.

Жизнь мусульманина

Между повседневной и религиозной жизнью в Исламе нет большой

разницы – жить, это верить в Аллаха. Естественно, мусульмане должны вести добродетельную жизнь. Они должны быть правдивы во всем и в любых обстоятельствах – даже если это приведет к боли и ранениям. Они должны быть скромны перед Аллахом и умеренны во всем, особенно в алкоголе. Мусульманин должен всегда следовать законам Аллаха и достойно себя вести, особенно избегая ростовщичества и азартных игр, самых жутких грехов. Особенно важна добродетельность, поскольку Аллах – Создатель и Хранитель Вселенной, всезнающий и наивысший, и последний судья человечества. Если Аллах осуждает душу, как нечистую, он навечно посылает ее страдать в Аду. Добродетельная жизнь в Исламе особенно важна, поскольку у души есть только один шанс на воплощение - если, конечно, Аллах не пожелает иначе, - а затем и душа и тело отправляются на Небеса или Ад.

В своих молитвах каждый обращается к Аллаху лично, а потому священники не нужны. Более того, в глазах Аллаха все равны, а значит – каждый может быть сам себе священником. Аллах запрещает идолопоклонничество, даже если идолы изображают его. Кроме того, никто не может ни описать, ни даже представить его, поскольку он превыше всего и находится за пределами человеческого воображения. Во время Страшного Суда верующие встанут пред ним, для вынесения приговора. И у истинных мусульман не будет ничего, кроме смирения, трепета и страха пред его гневом и мстительностью. Неважно, насколько добродетельную и смиренную жизнь вел мусульманин – спасение зависит исключительно от его милости.

Добро пожаловать в Ад

Один из примечательных адских миров, что описаны в Красной Книге Железного Моста, называется Ад Горькой Правды. Он полон душ наиболее пылких религиозных фанатиков Срединного Царства. То ли из-за какой-то шутки судьбы, то ли по недосмотру Единого, их души, из-за безвременной кончины, были отправлены в Миры Йоми. На первый взгляд, это весьма легкий Ад – тут немного физических страданий. Но психические страдания, по хитроумной задумке Хэнь Тяня, Повелителя этого Мира Йоми, просто невероятны. Каждое мгновенье беспощадно напоминает о расстоянии между Мирами Йоми и Небесами. Местные демоны вечно нашептывают этим безутешным душам, что они никогда, совсем никогда не смогут увидеть бога или богов, которым они так страстно поклонялись при жизни. Еще один вариант пытки для таких душ – сделать так, чтобы им показалось, что они могут как – то искупить свои грехи и стать немного ближе к своему богу или богам. Конечно, как только душа решит, что она на пути к искуплению - согласно приказу Хэнь Тяня, конечно, - ей открывается правда. И душа еще сильнее погружается в отчаяние.

Отношение Ислама к Гуй-дзин

Неудивительно, что мусульмане проклинают Катаян. Особенно тех, кто пытается следовать догматам Ислама. Эти существа – неоспоримое зло, и Катаяны, что пытаются следовать воле Аллаха, должны быть сразу же убиты за такое тяжелое оскорбление. К счастью для Гуй-дзин, да и мусульман, немногие последователи Аллаха знают об их существовании.

Гуй-дзин и догматы Ислама

Как сказано выше, найти Катаяна – мусульманина сложно. Те, что следуют догматам ислама обычно попадают в одну из двух категорий: ненавидящие себя и ищущие смерти охотники на акума, или внесшие поправки в свою веру. Первые стремятся избавиться от страданий через охоту на акума, то есть всех остальных Гуй-дзин. А вторые просто модифицируют веру так, чтобы она подходила их стилю не-жизни и используют ее как основу для своих Дхарм. Некоторые, особенно в первые годы после обретения Второго дыхания, находятся где-то посередине между этими двумя крайностями. Они то страдают от своего существования, то полнятся надеждой, что у Аллаха на них какие-то особые планы. Рано или поздно все Катаяны – мусульмане принимают конкретное решение о природе своего существования и присоединяются к одной из групп.

Христианство

Христианские миссионеры на Востоке

Веками разнообразные христианские секты предпринимали попытки - большей частью неудачные - обосноваться в Срединном Царстве. Первые миссионеры прибыли в Китай в начале шестого века нашей эры. Эта попытка была предпринята Несторианской Церковью. Они достигли некоторого успеха, попробовав передать принципы христианства конфуцианскими терминами, чтобы создать действительно «Китайское» учение. Однако церковь была весьма далека от китайцев и пользовалась популярностью в основном среди иностранных торговцев. Она начала медленно впитывать идеи Буддизма и Конфуцианства, пока не догматы Несторианства почти не перестали от них отличаться. В таком, пусть и извращенном, виде она просуществовала почти восемь веков с момента своего первого появления в Срединном Царстве.

Католики прибыли в Китай в начале четырнадцатого века, но вскоре оказались отрезаны от Запада из-за Черной Смерти, эпидемии чумы. И Несторианцы и Католики были уничтожены завоевателем – мусульманином, Тамерланом, в последней половине того же века. Тамерлан уничтожил Монгольскую Империю, в которой отношение к разным религиям было терпимым и этим сектам было позволено

свободно проповедовать свои учения. Мусульмане запретили молиться чужим богам и плацдарм Христианства в Срединном Царстве был потерян на многие века.

В конце восемнадцатого века католические миссионеры встретились с корейскими послами в Пекине. Хоть миссионеры и не направлялись к ним, корейские послы вернулись на Родину с познаниями об этой религии и попытались обратить некоторое количество населения. Немного спустя несколько католических миссионеров прибыли в Корею и основали Корейский Епископат. Христианство становилось все популярнее и влиятельнее, пока правительство, придерживающееся конфуцианских взглядов, не начало, с помощью Зеленых Дворов, против него гонений. Тогда были казнены тысячи корейцев – христиан, неосознанно питая тысячи голодных Чин-мэй и неличностей. Но в начале двадцатого века правительство стало благосклоннее к иностранным религиям, и в Корее появилось множество миссионеров разных христианских конфессий. Сегодня Христианство – одна из наиболее популярных религий в этой стране.

Временный успех и неудача

После Второй Мировой Войны в Японию устремилось множество католических и протестантских миссионеров, чтобы обратить в Христианство недавно побежденный народ. Поначалу обращения были многочисленными, но потом их количество снизилось. Христианство всегда было - и остается - популярным лишь среди представителей интеллигенции и высшего класса Японии. Ее секты постоянно враждуют, что делает проповеди о «христианской любви и всепрощении» все более лицемерными в глазах народа. В Китае Христианство претерпело в течение двадцатого века несколько гонений. В 1920-х там было множество антихристианских выступлений, что вынудило множество миссионеров покинуть страну. После Коммунистической Революции возрождающаяся христианская община была распущена вновь. Недавние изменения в политике сделали ее немного более терпимой к другим религиям, включая Христианство.

Гуй-дзин всегда были против распространения Христианства в Срединном Царстве. Каждая новая христианская «миссия» в Срединном Царстве приносила и новые неудобства – от «визитов» Общества Леопольда в шестнадцатом веке и Инквизиции в Японии до попыток Каинитов пробраться на Восток под видом миссионеров. В прошлом семьи сдерживали распространение Христианства в их землях. Но в последнее время их политика изменилась.

Христианство в современном Срединном Царстве

Христианские миссионеры, воодушевленные успехами в Корее, не теряют надежды и строят планы по обращению неверующих в нехристианских районах Срединного Царства. Они убеждены, что через гонения церковь в Срединном Царстве очищалась. Они проводят

параллели между гонениями церкви в Срединном Царстве и гонениями зарождающейся церкви на Западе. Миссионеры утверждают, что там, где Христианство подвергается наибольшим гонениям, верующие наиболее верны. У христиан тех районов нет иных мотивов - вроде получения материальной прибыли - для присоединения к церкви, кроме желания показать любовь и преданность Иисусу Христу.

Ходят слухи о силе молитв в тех районах, включающие в себя такие чудеса, как исцеления и изгнания демонов. Эти гонимые христиане чрезвычайно дорожат друг другом, поскольку лишь одно неосторожное слово способно ужасно навредить другим прихожанам. Такое доверие ведет к усилению церкви, даже и тайной, и все более фанатичной вере. В тех районах церковь избегает декаданса, потому что на это просто нет времени.

В конце концов, от прихожан гонимых церквей требуются доказательства веры более на деле, чем на словах. И, как говорят чиновники церкви, эти прихожане отличаются от своих соседей любовью и преданностью друг к другу и своим гонителям. С другой стороны, в тех местах, где церковь гонениям не подвергается, она может пасть жертвой декаданса и коррупции – с помощью, или без оной, семей Катаян.

Проблемы с новообращенными…

Главная помеха на обращении Срединного Царства в Христианство – его откровенная чуждость. Миссионеры имеют склонность осознанно или неосознанно ставить Западную культуру выше Восточной, и считать, что все население Срединного Царства должно быть вестернизированно прежде, чем оно может быть действительно «спасено» Христианством. Другая помеха – утверждение возможности следования только одной религии, что чуждо для большей части Срединного Царства.

Знакомство с Христианством

В последнее время Гуй-дзин перестали препятствовать появлению в их городах миссионеров с Запада. Причина тому проста – желание узнать все, что можно о культуре Запада. Чем больше они узнают, тем проще им будет на Запад попасть. И им это вполне удается. Используя свои силы, они могут изображать Западные религиозные образы, вроде ангелов или святых, как изображают Ками в Японии. Они используют разнообразие в населении Запада и с легкостью маскируются под Каинитов. Некоторые семьи верят, что в последние годы Гуй-дзин обрели прочный плацдарм на Западе.

Христианство на Востоке

Сложно точно сказать, какие изменения претерпели в Срединном Царстве догматы Христианства. Особенно с учетом того, что миссионеры стараясь сделать его более приемлемым для местных жителей, пробовали передать его в терминах Буддизма, Даосизма и Конфуцианства. Однако основная цель остается все той же – обретение вечной жизни на Небесах после смерти. Вечная жизнь – идеальна, поскольку разделена с Богом, и индивидуальна для каждого человека, в зависимости от его добрых дел в земной жизни. Христианин может обрести вечную жизнь на Небесах, веруя в Иисуса Христа как своего спасителя. Он должен готовиться к Страшному суду и прожить добродетельную жизнь – развивая преданность, правильное «Христианское» поведение и служение людям.

Догматы Христианства

Основным догматом является то, что есть только одна истинная вера. Христиане верят, что Бог создал вселенную и управляет всем, что в ней находится. Человечество – его любимое творение, и он очень сострадает ему, но и легок на подъем при карании порочных. Каждый человек рождается грешным, но может быть спасен верой в Иисуса Христа и Божью Любовь. Но каждый человек от природы хороший, а потому заслуживает любви и милосердия от верующих.

Душа христианина воплощается лишь один раз, но остается бессмертной. Этот бессмертный дух в ответе перед Богом за все свои поступки и помыслы. После смерти тела, дух попадает в Рай, Ад или Чистилище. Пребывание в Аду и раю постоянно, а Чистилище – место перехода от земной жизни к небесной. Не очень чистые, но и не действительно потерянные, души могут искупить свои грехи в Чистилище и подготовиться к жизни на Небесах. Многие христиане верят, что в Библии описаны исторические события, и все христиане чтят Библию как священное писание, хранящее слово Божье.

Христианство и Гуй-дзин

Для церкви Срединного Царства Гуй-дзин являются тем же, чем для церкви Запада являются Каиниты. Существование Гуй-дзин неестественно и противно воле Божьей, поэтому они должны быть порождением демонов. Верующие Востока зачастую находятся под влиянием народных поверий, как бы они не старались того избегать. А потому, кроме молитв, используют и народные обереги и ритуалы, стараясь изгнать этих «демонов», если сознательно противостоят им.

Гуй-дзин и Христианство

До двадцатого века о Катаянах – христианах слышно не было, в основном из-за малого числа обращенных среди населения Срединного Царства. Но из-за все большего его распространения, в последние

десятилетия появилось несколько христиан, ставших Гуй-дзин. Эти несчастные очень напоминают свои Западные аналоги – они полны жалостью к себе и часами стенают, оплакивая свою судьбу. Иногда им везет, и они встречают Гуй-дзин, бывшего христианином. Он помогает им осознать, что такая судьба – знамение от предков о том, что принятие Христианства было чудовищной ошибкой. Иногда вампиры осознают это сами. Как бы то ни было, Христианство пока на плохом счету среди нежити и, преимущественно, игнорируется Гуй-дзин и их семьями.

Народные верования

Термин «народные верования» включает в себя весь тот фольклор, который не признается в современном мире. Живущие в квартирах блочных многоэтажек или уютных коттеджах закатывают глаза и называют их «суевериями» или «народным фольклором». В сорокаэтажной высотке нет скрипучих стропил, где мог бы жить Стропильный Дух. А Дух Протечек Унитаза появился не так давно, с развитием водопроводной сети. Редко можно найти расставленные по дому чашки с вином для утоления жажды проходящих мимо духов. Но, тем не менее, все еще находятся те, кто придерживается старых традиций. Они могут быть более внимательными и замечают то неуловимое, что уходит от взгляда других, проживающих свои жизни в постоянной спешке. Эти верования держатся, в основном, в деревнях стариками, но и в городах находятся те, кто возжигает ароматические палочки старым богам и обвиняет лисьих духов в своих неудачах.

Хоть теперь эти верования и не распространены по всему Срединному Царству, старые боги для многих реальны, и до сих пор отвечают, проявляя свои силы, после принесения в жертву цыпленка или поросенка. Эти боги традиционно объединяются в иерархическую структуру, с Жемчужным Императором и Высшим Правителем Ю Хуань Та Ти наверху и Печным Богом, Цао Чунем внизу. Они сильны, но не всезнающи или всемогущи, и не требуют регулярных молитв. Они присматривают за людьми, защищают их, карают подлых, награждают добродетельных – и, в целом, присматривают за нравственностью населения.

Поклонение старым богам

По многим деревням Срединного Царства рассыпаны храмы, поддерживаемые верующими. Люди могут молиться там ежедневно, если хотят, или только когда понадобится. Обычно, люди ходят в храмы и делают подношения когда им нужна какая-то услуга. Боги не будут наказывать кого-то за отказ молиться им, но накажут за преступление, направленное против жителей деревни.

Молящиеся обычно отправляются в храм с подношением или даром,

состоящем, как правило, из сыэн-лэ – трех или пяти кусков мяса без приправ (утка, цыпленок, свинина, кальмар или рыба) – или нескольких ароматических палочек для возжиганий. Там он просит о помощи и обещает более щедрое подношение, если его просьба будет удовлетворена. Это может быть сложным процессом, включающим в себя описания отношения божества на дар, если он желает помочь молящемуся.

Если божество неудовлетворенно, то молящийся подносит более щедрые дары и обещает поднести еще большие. Если бог решает помочь, то обещанный дар не подносится, пока молящий не получит нужный результат. Благосклонность божества конечна, и не факт, что оно поможет молящемуся еще раз, если уже ему помогало в прошлом. Божество может отказать, даже если просящий был глубоко верующим и делал подношения каждый день. Но при этом может легко помочь тому, кто последний раз посетил храм при своем рождении, если этот человек вел нравственную жизнь.

Сверхъестественная иерархия

Обычно, печные боги живут на печах каждого верующего. Поскольку они в самом низу иерархической лестницы, они и самые многочисленные боги. Они глаза и уши высших богов. Если семья ведет добродетельную жизнь, печной бог может замолвить за них словечко вышестоящим богам. Но если в семье есть безнравственные люди, которые вносят дисгармонию в общество, печной бог добьется того, чтобы злодей был наказан. Семья может подкупить своего печного бога, чтобы они или изменил доклад, или попридержал его немного, поднеся тому рисовых пирожков на Новый Год. Когда дети покидают родной дом, чтобы жить самим по себе, то они берут с собой несколько горячих углей из печи родителей, чтобы пригласить к себе печного бога.

Ту Ти Кунг – боги деревень. А Чэн Хуан – городские боги, и выше Ту Ти Кунг в иерархии. У Ту Ти Кунг две задачи. Первая – сторожить деревню от неупокоенных призраков. Жители Срединного Царства, что верят в старых богов, прекрасно знают, что эти странствующие призраки могут натворить и просят у Ту Ти Кунг защиты. А вторая их задача – наблюдать за жизнью крестьян. Они видят то, что печные боги не замечают. В наши дни многие семьи не верят в этих богов, поэтому печные боги не могут жить на их печах и следить за ними Ту Ти Кунг видят все, что происходит в деревне, и могут доложить о злодеяниях неверующих своим вышестоящим. Даже неверующие не могут избежать наказания от Ту Ти Кунг! Верующие обычно или строят им храм или используют тот, что был построен века назад.

Боги среди людей

Иногда случается так, что Гуй-дзин изображают деревенских богов, чтобы получить доступ к источнику Ци. В конце концов, существует

множество легенд о том, как самые разные существа делали то же самое. Одна такая история рассказывает об умной козе, что обманула человека по имени Цзи Бэнь, спрятавшись за занавесью в храме и заставив его поверить, что она – бог. Она дала Цзи Бэню совет – как оказалось, полезный – и пожинала плоды долгие годы, пока обман не был раскрыт. Если уж коза способна изобразить бога, то уж вампир – тем более.

Но по разным причинам, большинство Гуй-дзин избегают таких обманов. Во-первых, будучи смертными, они верили в этих богов. И в своей не-жизни они считают их если не кем-то вроде родственников, то друзей. В конце концов, все они, за исключением разве что последних десятилетий, время от времени просили деревенских богов о помощи, неважно, к какой религии они при этом принадлежали.

Но случалось так, что несколько юных Катаян нарушали эту традицию, и пробовали поселиться в, как они считали, заброшенном деревенском храме. Результатом являлось таинственное исчезновение молодежи. Иногда этих неудачников находили за несколько деревень от храме, бродящих в полной кататонии. Иногда они буйствовали в сельской местности, попав под полный контроль своего П`о, пока кто-то их не приводил в чувства. А бывало и такое, что попробовавший изобразить бога исчезал бесследно.

Ши и фу

Те верующие, что обладают глубокими познаниями о старых богах, утверждают, что их два типа – чиновники и мудрецы. Чиновников называют ши, и в их число входят Ту Ти Кунг и их начальство. Мудрецы называются фу, и являются теми, кто вел необычайно праведную смертную жизнь и творил множество добрых дел. Имена чиновников – лишь их титулы в сверхъестественной иерархии, и могут быть даны любому богу подходящего ранга. Были случаи, когда крестьяне были разочарованы своим Ту Ти Кунг, и смещали его, назвав «неподходящим». Затем они искали другого бога на место нового Ту Ти Кунг. Фу – особые боги, что никогда не меняют своих имен или рангов. В храмах фу предоставляется место и жилой угол для их семей и слуг. Все боги в сверхъестественной иерархии наделены человеческими свойствами, и являются отражением человеческого общества.

Гуй-дзин и старые боги

Старые Гуй-дзин в свои смертные жизни верили в старых богов и сверхъестественную иерархию. И в наши дни вполне обычно, что некоторые Катаяны в своих смертных жизнях верили в этих богов. По обретению Второго Дыхания они узнают, что эти боги – Ками или

Камуи. Но есть традиция не слишком глубоко изучать истинную природу старых богов, из уважения к помощи, которую они оказывали Гуй-дзин в их смертных жизнях. Даже оставив желания своих смертных жизней, большинство Катаян все же глубоко уважают этих добрых божеств.

[1] — К Дьяволам из Demon: The Fallen отношения не имеет. [Наверх]

[2] — Имеется ввиду высшее правило этики «Не делай другому того, чего не желаешь себе». [Наверх]

[3] — Другой вариант – он оставил свое тело на попечение ученика, велев сжечь его, если он не оживет через 7 дней. На шестой день ученику сказали, что его мать умерла. Он сжег тело и отправился домой. По возвращении, Ли Тегуаю пришлось вселиться в труп нищего. [Наверх]

[4] — ^__^ [Наверх]

‹ Глава 4. Разнообразие Путей вверх Глава 6. Гвейлоу ›

11 313 936 680

бук оф ра бесплатно - казино вулкан игровые автоматы на jackpot-club.com ждем вас.

Все оттенки Тьмы

Глава 6. Гвейлоу

> Война – путь обмана. Так, если ты силен, то следует врагам показывать слабость. Когда твоя цель близка, пусть она кажется далекой. Когда она далека, пусть она кажется быстродостижимой.
>
> *– Сун-цзы «Искусство войны».*

Все должно было закончиться сегодня. Этот маленький ублюдок устраивал проблемы с момента открытия клуба. Китаец, японец - какая, к черту, разница, из каких он ебеней. Жизнь этого урода должна была оборваться сегодня.

Мы загнали его в угол. Он пытался выманить поваров наружу, и я поймал его на этом. Позвав четырех своих Упырей, я погнался за ним по улице. Мы рассредоточились, чтобы быть уверенными, что он не проскользнет мимо нас, и вошли во тьму между зданиями. Когда мы приблизились, он делал какие-то странные движения, но остановился, увидев нас. Я велел ему молиться любому богу, которого он знает, но косоглазый недоносок просто улыбнулся и произнес что-то на своем птичьем языке. Потом он закрыл глаза и вознесся в ночное небо - просто взмыл вверх и улетел.

Я стоял и смотрел ему вслед, даже когда он уже скрылся из виду. Потом Лео, один из моих старейших служителей, спросил: "Эй, а почему ты так не можешь?"

Я оставил большую часть головы Лео на улице, но забрал с собой его пушки. Теперь дела выглядели не очень хорошо.

В поисках престижа и силы вампиры Камарильи и Шабаша тянут свои руки к заокеанским Дворам Азии. Каждая секта использует свои знания и ресурсы, чтобы взять под контроль миллионы смертных Востока и подчинить местных вампиров. Они сражаются в городах в своих войнах. В их играх их притягивает положение. И ни одна сторона не понимает, насколько они невежественны и беспомощны пред лицом Катаян.

Гуй-дзин не очень терпят гвейлоу – заморских засранцев – заражающих их земли. Неистовые старейшины Каинитов – не более, чем отвратительные безумцы, потерявшие себя в поисках временной силы. А нечестивой молодежи не хватает ни манер ни знаний. Сама их кровь отравляет землю и оскорбляет Миры Духов. Подобное недопустимо в цивилизованном обществе – и Гуй-дзин тихо… убирают их.

Но некоторым Катаянам Срединного Царства мало. Если Каиниты приходят сюда, то не заразили ли они весь остальной мир? Как можно победить врага, не зная его возможностей? По этим и другим причинам, Катаяны покинули свою Родину и разбредаются по миру, быстро катящемуся к Шестой Эпохе. Великая Стена повержена – теперь Катаяны и Кин-дзин сошлись лицом к лицу. И избранные Адом должны выстоять. Или пасть…

Кин-дзин в Азии

Проклятая кровь Каина не понимает, что значат границы. Нежелающие сидеть в собственных землях, они отравляют Срединное Царство своими разрушительными техниками. Несмотря на разные характеры и возможности, они одинаково раздражительны и не просветлены. Само их присутствие нарушает течение Ци, и многие Гуй-дзин уверены, что существование Кин-дзин только приближает Шестую Эпоху.

Ненависть к Кин-дзин идет не только из разности культур. Скорее, сама их кровь – источник их жизни и процветания – оскорбляет Катаян. Взывая к своей крови, Каинит создает нездоровую рябь и разрывы в течении Ци вокруг себя. Эти нарушения внутренне чувствует любой Гуй-дзин и могут быть замечены при помощи Искусств Ци. Раздраженные грубостью такого пренебрежительного использования Ци, Гуй-дзин охотятся на ничего не подозревающих Каинитов и изгоняют их из Срединного Царства – если, конечно, Каинит достаточно удачлив, чтобы пережить встречу.

Китай

В этой несокрушимой крепости культуры Катаян Каинитов немного и на них охотятся. И Камарилья и Шабаш многое отдадут за плацдарм в Дворах Китая – но ни дипломатия ни сила им не помогли. Обе секты остались ни с чем.

Застрявшие в древних традициях, Катаяны Китая, возможно, больше других ненавидят Кин-дзин. Каинитам, как только их разоблачат, следует ждать немедленного нападения. Из-за сети духов – хранителей и шпионов, разосланных Предками Дворов, у Каинитов ничтожно мало шансов избежать раскрытия. Поэтому, у Кин-дзин есть только один способ выжить в Китае – спрятаться. Привлечь внимание значит умереть, потому что консервативные Мандарины идут на все, чтобы уничтожить «осквернителей Ци». Лишь спрятавшись в сельской местности, вдали от других мест обитания вампиров, Каинит может надеяться, что будет незамеченным.

Политически и экономически, Китай - настоящий кошмар для многих Каинитов. Компартия подавляет свободное предпринимательство и коммерцию. Обычные экономические методы в Китае или ограничены

или запрещены, поэтому многие влиятельные Каиниты не могут использовать свое сильнейшее оружие. Политическая же система Китая – тоже не привычная демократия. И тоже подавляет любую возможность распространить влияние. Каиниты с радостью бы продали кому угодно свои души, чтобы взять под свой контроль миллионы людей и развивающуюся экономику Китая, но получить их сейчас у них нет ни малейшего шанса.

Недавно Тремеры вновь заинтересовались юго-восточным Китаем. Ведомые слухами, раскрытыми во время уничтожения отступников клана, они посылают туда неонанта за неонантом. Поскольку Тремеры, по своему обычаю, неторопливы в делах, вампиры Камарильи уверены, что в тех местах скрыто нечто таинственное, притягивающее лучших из лучших Тремеров. Старейшины в залах Элизиума проклинают про себя и Саулота, и его путешествие на Восток и его детей… но не знают ничего более.

Смотри World of Darkness: Hong Kong , чтобы узнать больше о культуре Китая, поскольку этот город вернулся под управление китайского правительства. Запомните, однако, что свободное предпринимательство в Китае значительно отличается от гонконгского и очень слаборазвито.

Япония

Более «вестернизированная», чем Китай, Япония может показаться превосходным местом для распространения влияния Каинитов. Международный бизнес – прибыльное прикрытие финансового контроля, а западные обычаи и порядки весьма распространены в народе. На первый взгляд, Каинитам легко туда проникнуть и взять все под свой контроль.

К сожалению, Япония так же враждебна к детям Каина, как и Китай. Отравление большей части японского Ци бомбардировками Хиросимы и Нагасаки пробудило во многих откровенно антизападный настрой. Вкупе с природным неприятием Каинитов Катаянами и недавними экономическими проблемами, поразившими большую часть японской экономики, «западная экономика» Каинитам помогает мало. В результате, те Каиниты, что пытаются проникнуть в предпринимательство Японии обнаруживают, что их предприятия доводятся до банкротства, как только раскрывается истинная природа их хозяев. А пошедшие в организованную преступность попадают в еще более жестокую борьбу с якудза и босозоку, бандами мотоциклистов.

Все проекты Камарильи в Японии провалились с грохотом. Даже Тремеры, с их ритуалами крови и магией управления духами, не смогли влиться в местное сверхъестественное сообщество. Политически, у Камарильи все шло хорошо. Пока Гуй-дзин не начинали противостоять им. И с того момента все тщательно налаженные связи Каинитов словно

исчезали. У Шабаша дела идут едва ли не хуже. Стаям неонантов не хватает скоординированности и сил, чтобы сражаться против отлично сыгранных и тренированных Гуй-дзин. Братание (Vaulderie) на них не действует. И даже особые Дисциплины этой секты слабо действуют на врага, который не сосредоточен на силе крови или типичных проявлениях проклятия Каина. Лишь небольшая группа Шабашитов добилась некоторого прогресса, да и то среди самых молодых и непокорных Гуй-дзин. Бегающие Обезьяны Японии, похоже, считают Изменчивость могучей и удивительной. Но это преимущество не может помочь Каинитам войти в японские Дворы.

Единственные слабые связи Гуй-дзин и Каинитов, за исключением случайных стычек, налажены между Гендзи и Шабашем. Современная, культурно независимая молодежь японской нежити видит в организованных, жестоких и раскованных вампирах Шабаша новое и необычное, в сравнении с замшелыми Предками Бисямона и Дворов. Время от времени, некоторые Гендзи заключают соглашения с вампирами Шабаша – но как правило, они распадаются как только нужная цель достигается.

Для получения большей информации о Японии смотри World of Darkness: Tokyo .

Корея

Авторитарные и обидчивые Зеленые Дворы не очень любят европейцев, которые уже как-то правили ими. Кин-дзин в Корее находятся под внимательным наблюдением и сильно ограничены в возможностях. Обосновавшихся в определенной отрасли окружают и подавляют дальнейшее расширение.

Поскольку Корея торгует Истинным Нефритом, за территории идет жаркая борьба. Семьи Гуй-дзин сражаются за контроль над доходами от торговли нефритом, а Кин-дзин пытаются разобраться в причинах такой тяги к поделкам из камня. Конечно, большинство Гуй-дзин уверены, что Каиниты единым касанием способны испортить любой нефрит. И любой Каинит, обнаруженный на складе нефрита, обычно прощается с не-жизнью.

Несмотря на борьбу и напряженность, Корея остается важным

перевалочным пунктом на пути к разным уголкам Срединного Царства. Параллельный путь открыт как для Гуй-дзин, так и для Кин-дзин. Вежливые и достаточно скромные каиниты, принесшие достаточно ценную информацию и сокровища, могут попасть через Корею в другие части Срединного Царства. В конце концов, если Кин-дзин идет навести шороху во Дворах Китая и Японии, вечных врагов Зеленых Дворов, то почему корейские Гуй-дзин должны их останавливать? Путешествующим Каинитам настойчиво советуют передвигаться как можно быстрее и покинуть Корею как можно раньше. Неторопливые могут обнаружить, что «укрытия» не так уж и укрывают Кин-дзин, заинтересованных в захвате части земли Кореи.

Индия

Индия, вечный перекресток между Востоком и Западом, является домом для семей Каинитов и Гуй-дзин. Смертные прообразы Равнос жили там с незапамятных времен, поддерживая нелегкое перемирие с Гуй-дзин, ища способ преодолеть иллюзии материального мира. Другие Каиниты, даже другие Равнос, были не настолько удачливы. Тесные города и слаборазвитая сельская местность с трудом могли привлечь более космополитичных Каинитов Европы и северной Америки.

Точнее, самых успешных Кин-дзин привлекает тесная и прогнившая Калькутта. Каиниты, скрывающиеся в многолюдных толпах больных и сокрушенных бедностью смертных, не имеют никаких препятствий во вхождении в высший свет или создании политических связей, и соответственно, привлечении внимания к своим действиям. Типичный же Гуй-дзин Индии менее враждебен по отношению к Каинитам, но и более надменен. Каиниты определенно существуют не меньше, чем Гуй-дзин, но даже с возрастом не демонстрируют ни манер ни просветления. Поэтому, типичный индийский Гуй-дзин смеется над Каинитами и игнорирует их, как жалкую мелочь, не отвлекаясь от игр с обломками людей.

Для Каинитов, решивших направить стопы в Индию, Равносы становятся лучшими союзниками и самым большим препятствием. Равносы и их Старцы, наставляющие их на Путь Парадокса, мало уважают Каинитов Запада, равно как и Гуй-дзин. Лишь те, кто познал философию Парадокса может присоединиться к Равносам в их делах. Но даже после этого они не смогут увидеть древние обители этой семьи. Таким образом, все общение с индийскими Гуй-дзин заключается в вежливом общении и преподнесении даров Равносам, а затем доверяя все им – то, что любой Каинит сделает лишь от полной безысходности. В результате, Равнос поддерживают непрочные связи с Гуй-дзин неведомыми другим Каинитам способами. И делятся плодами таких связей лишь когда это выгодно.

Юго-восточная Азия

Гуй-дзин Индонезии, Таиланда, Бирмы, Лаоса, Камбоджи и Вьетнама – стран, чьи экономики были подорваны Холодной Войной, а территории попадали под бомбардировки во время конфликтов Коммунистического Востока и Капиталистического Запада – немногое могут назвать своим. Неудивительно, что они враждебны к иностранцам любого типа. Кин-дзин – не исключение. Ни один Каинит не смог прожить в этих странах больше года, за исключением разве что тех, кто жили там еще до Темных Веков.

Каиниты этих стран находятся под двойной угрозой. Местные Гуй-дзин неумолимы и враждебны. И местные спящие старейшины время от времени тянутся к витэ других вампиров. Без сильных экономик, источников чудесного нефрита или прибыльных технологических и политических сцен – мало чем эти страны могут заинтересовать Каинитов. Поэтому, единственные гвейлоу, что идут сюда, следуют некому мистическому зову, ищут забытое знание храмов Таиланда или старейшин-отшельников в джунглях Вьетнама. И часто такие искатели, входя под сень джунглей или руин, уже никогда не возвращаются.

Из всех Каинитов больше всего повезло Джованни семьи Делла Пассаглиа. Неразрывно связанные с местными, эти Каиниты тщательно следят за местными обычаями, религиями и экономиками. Здесь они основали торговые компании, что действуют по всей Азии, даже в таком скрытом бизнесе, как использование Параллельного Пути Кореи. Поскольку они близки к многим местным власть предержащим, даже некоторым Гуй-дзин, Делла Пассаглиа занимает уникальное, завидное место. Нет смысла упоминать то, что Джованни будут сметены Гуй-дзин, едва подадут повод. В данный момент Джованни стараются такого повода не давать. Здесь Каиниты могут заключать сделки с местными Джованни на нейтральных позициях, и даже заключать сделки с Гуй-дзин. В основном, конечно, Делла Пассаглиа относится к семье как и любые другие Джованни – сначала семья, затем бизнес. И они внимательно следят за теми, кто пытается сделать деньги или получить какую-нибудь еще прибыль на местных. Поскольку мистическое наследие Азии дало невероятное развитие их Некромантии, гвейлоу настойчиво рекомендуется заключать сделки с Делла Пассаглиа на условиях Джованни. Или же они могут обнаружить, что их души вырваны из тел и введены в талисманы удачи, которые продаются другому посетителю.

Выживание в Азии

Азия привлекает Каинитов шансами на обретение мощи и известности. Камарилья и Шабаш не командуют, с кланами соревноваться не надо, никаких запретов на установление правления вампиров над запуганным стадом смертных. Что может быть лучше? Если бы еще выжить среди этих треклятых Катаян…

Каиниты в Азии быстро обнаруживают, что в общении с Гуй-дзин

политическая активность, деньги, статус и дипломатия не стоят ничего. И это приводит их в смятение. Демонстрация силы приносит только кару. Самые могучие инструменты Каинитов для Катаян – ничто.

Чтобы выжить в Азии, Каинит должен держаться тише воды и ниже травы. В конце концов, Гуй-дзин считают Каинитов нечистыми и неуравновешенными, Шестая Эпоха приближается, надо вести дипломатию с другими Шэнь, да и придворные интриги отнимают время. Если одинокой Кин-дзин не создает проблем, то с ним можно разобраться и попозже.

Вампиры-гвейлоу не могут рассчитывать на привычные тактики и стратегии. Каинит должен начинать с самого низа, не ленясь побегать, устанавливая контакты со смертными. Каинит, что использует для контроля и подчинения смертных Дисциплины, быстро навлекает на себя гнев Гуй-дзин, равно как и те, кто увлекается неразборчивым питанием или не уважает местные религии, традиции и культуру. Каинит должен изучить местные традиции и тщательно их соблюдать. Единственная ошибка может стать роковой, поэтому Каинит должен быть как можно более тих и незаметен.

Но если Каинит не привлекает внимания, избегает силового захвата власти и не использует Дисциплины для контроля смертных масс, то он вскоре обнаруживает, что не может расширить свои владения и разочаровывается в своем поиске мощи и славы. В принципе, достаточно могучий старейшина может победить достаточно Гуй-дзин, чтобы выгрызть себе небольшие владения. Но рано или поздно по его душу явится раздраженный Мандарин. Да и у таких старейшин давно есть свои владения на Западе. Обычный неонант - или недавно сформированная Стая или Котерия – не может на равных сражаться с Гуй-дзин и не обладает достаточной поддержкой, чтобы сражение принесло какую-то пользу, пока сам он скрывается.

В результате, из-за проблем проживания на Востоке, немногие Каиниты едут на Восток. Те же, кто все таки приезжает, быстро обнаруживают, что возможности Азии значительно ниже, чем они представляли, или погибают в процессе узнавания. Только полное отчаяние – свирепые враги или отсутствие любых иных шансов и возможностей – может подвигнуть Каинита на иммиграцию в Азию, даже если он знает о возможных проблемах.

Тем не менее, они приезжают…

Гуй-дзин за границей

Срединное Царство разрывают политические и религиозные разногласия. Бегающие Обезьяны обнаруживают, что они лишь беспомощные пешки в руках Дворов. Старейшины отвергают любой прогресс и развитие ради поддержания традиций. А не вписывающихся

в стандарты общества Гуй-дзин ждет неизбежная казнь. По тем или иным причинам некоторые Гуй-дзин покидают свои дома в Срединном Царстве. Они обнаруживают, что уходят в мир, возможно более опасный, но и возможно более стоящий, чем тот, в котором они выросли.

Большинство Кин-дзин – точнее, те, кто знают об ее опасностях - избегают Азии, как какой-то болезни крови. Гуй-дзин немногое может удержать от поездки за границу. Их много – молодые Гуй-дзин, познающие мир; вампиры, ищущие политического влияния или репутации; акума, распространяющие свой яд в неизвестных землях (изменением или разрушением); молодые Бегающие Обезьяны, очарованные культурой Запада; Катаяны, старающиеся избежать казни, гарантированной в родных землях, - любой Гуй-дзин может оказаться на Западе.

У каждого Гуй-дзин, покидающего Срединное Царство, свои резоны. Бегающие Обезьяны могут решить показать себя, сражаясь в землях варваров. Более жестокие Гуй-дзин могут решить сражаться с Кин-дзин в их родных землях, стремясь остановить поток отравляющих Ци гвейлоу и приостановить наступление Шестой Эпохи. В свою очередь, акума могут обнаружить, что Повелители Яма неизвестны на Западе. И без этих знаний Кин-дзин могут легко принять Повелителей Преисподен. Катаян ведут даже мода и традиции. Недавно восставшие вампиры могут интересоваться Западом просто из-за современной культуры – зачем скучать, если впереди вечность не-жизни? Другие же путешествуют ради любви, мести или желания уйти из авторитарных Дворов Азии.

Реже, чем отдельные Гуй-дзин, на Запад отправляются целые семьи. Если хеймин вполне может жить сам по себе, то в сложившейся семье надо нести ответственность и следовать нуждам каждого ее члена. Желание одного не может вести семью. Наоборот, на ее благо должны работать все. Таким образом, вся семья может отправиться на Запад только из общих интересов. Возможно, семью отправили следить или убить какого-то Кин-дзин и его союзников. Может быть, семья ищет способ сделать себе имя, чтобы по возвращении занять достойное место в обществе Гуй-дзин. Поскольку все члены семьи согласились путешествовать, они поддерживают друг друга в неведомых землях и работают ради общей пользы, что сделает их опаснее для неосторожного Каинита, который может посчитать их обычными беженцами, вроде хеймин.

Мир огромен. С приближающейся Шестой Эпохой, и вечной не-жизнью впереди, у Гуй-дзин есть отличная возможность увидеть его, пока он еще стоит.

Ближний Восток

Египет, Саудовская Аравия, Турция – страны с древней историей и множеством загадок. Общины вампиров там так же древни, как и учение Сюэ. Неудивительно, что Гуй-дзин путешествуют там с большой осторожностью.

Религиозные разногласия и терроризм сделали Ближний Восток опасным, особенно для иностранцев вроде Гуй-дзин. Места паломничества для Гуй-дзин значат немного, поскольку они имели очень мало общего с Иудаизмом, Христианством или Исламом в жизни и очень немногие сохранили верность этим учениям после смерти. И очень немногого можно достичь, ввязавшись в войны в Ираке, Иране, Палестине, Судане, Иордании и так далее.

Родной дом Ассамитов и Последователей Сета, эти земли слишком замкнуты и опасны даже для Гуй-дзин. Оба клана Кин-дзин поддерживают такие строгие внутренние связи, что любая попытка проникновения становится практически невозможной из-за строгого правления и дисциплины во-первых, и религиозного фанатизма во-вторых. Очень немногое может привести Гуй-дзин в эти земли. Самые распространенные одиночки Гуй-дзин в тех землях – акума и идейные. Воители, уничтожающие Кин-дзин для приостановки наступления Шестой Эпохи, видят в клане наемных убийц более, чем великолепных

врагов. А демонопоклонники приносят с собой свои культы, стремясь сойтись с поклоняющимися Сету. Ни одна группа какого-то успеха не достигла.

К счастью для Гуй-дзин, их кровь бесполезна для Ассамитов. Члены этого клана Гуй-дзин не боятся, а их техники вполне способны значительно навредить Катаянам. В результате, все больше Дворов, особенно в соседней Индии, стараются шпионить за Ассамитами, чтобы разведать их силы, прежде, чем начнется неизбежная война. В свою очередь, для Ассамитов Гуй-дзин находятся вне их святого похода против Детей Каина, что не мешает им убивать случайных назойливых Катаян.

На Ближнем Востоке Катаян привлекают лишь важные города – в менее развитых местах у странных иноземцев может быть много проблем. В Багдаде, Бейруте, Эр-Рияде и даже – у наиболее храбрых или глупых – Мекке найдется достаточно возможностей, чтобы скрыться. Но вне сектора Газа Гуй-дзин добились немногого – Сеттиты, с их полным контролем над Египтом, могут легко выследить Катаян в своих городах. Но поскольку в Египте нет ничего, что нужно Гуй-дзин, он остается практически нетронутым.

Когда Катаянам надо взбаламутить какое-нибудь место, их основным оружием становится религия. Религия – то, чем Ассамиты и Сеттиты контролируют смертных. Поскольку у мусульман-фундаменталистов пьющий кровь змеепоклонник или наемный убийца не вызывает большой радости, Катаянам редко приходится участвовать в открытых схватках. Просто укажи местным на еретика в их рядах и наблюдай результат. Конечно, Гуй-дзин не должны привлекать много внимания и к себе, но вовремя сказанные слова, подкрепленные Силами Души, могут любое количество фанатиков превратить в стадо.

Европа

Будучи убежищем невероятного количества могущественных старейшин и Старцев, Европа крайне опасна для Гуй-дзин. Это источник могущества древней Камарильи, а могучие Принцы городов Европы суровы и неумолимы. Единственная ошибка может привести к гибели.

И это невероятно привлекает идейных и ищущих острых ощущений Гуй-дзин. Странствующие воины, стремящиеся разрушить общество Каинитов, находят весьма интересными попытки убийства старейшин Европы. Смерть даже одного Принца многого стоит – европейское общество Каинитов мало меняется, и возникающий в результате хаос превращает город в подобие разворошенного улья. Это же привлекает и Бегающих Обезьян, заскучавших в строгих Дворах Азии. Хоть европейские клубы и бары не менее привычны, они немного сильнее привлекают желающую повеселиться молодежь.

Основная цель Гуй-дзин, путешествующего по Европе, лежит в обретении статуса. Выжить среди параноидальных старейшин Каинитов – несомненный подвиг, несмотря на хвастливые заверения Катаян в противоположном. По Европе были рассеяны древние тайны вампиров, и Гуй-дзин, ищущие знаний, могут найти там историю появления обществ и техник Катаян и Каинитов. А действительно бесстрашные Гуй-дзин могут даже показать себя Двору Каинитов, посеяв в них переполох и ужас, перед тем, как исчезнуть, приведя, тем самым, все параноидальные замыслы местных в беспорядок. А для Катаяна, охотящегося на Кин-дзин, весомым будет и убийство древнего и влиятельного Каинита.

Катаяны устраивают беспорядки, изучая Маскарад. Европа – основная база древней Камарильи. И для Каинитов, не желающих разрушения основ их мощи, Маскарад чрезвычайно важен. Пара уколов тут и там, и Гуй-дзин, наблюдая за реакцией, может обнаружить местных старейшин и их служителей. А затем, наблюдая за мечущимися вампирами Камарильи и определив их зоны влияния, наводишь на этих старейшин и слуг вампиров Шабаша. А затем остается лишь сидеть, наблюдать бои и действовать далее, влияя на переменчивую политику вампиров.

Вена и Тремеры: Загадка в Ци

Хоть отдельные Гуй-дзин и посещают иногда Лондон, Берлин, Прагу, Мадрид, Москву и другие важные города Европы, Вена является для них самым большим магнитом. И угрозой. Бастион Тремеров ставит такие вопросы, что пугают даже Катаян.

Если присмотреться, все Капеллы Тремеров в Вене находятся на тщательно переделанных Драконьих Гнездах, которые местные называют «Узлами». Расставленные повсюду охранные талисманы отпугивают духов и западных Шэнь, хотя у Колдунов, похоже, еще нет никаких талисманов от Катаян. Эти и другие сторожевые изменения в Ци и Фэн-Шуй донельзя занимают Катаян, поскольку Каиниты, предположительно, не имеют уважения к собственной крови и не могут использовать Ци.

Гуй-дзин, изучающие чародейство, этим весьма взволнованы. Тауматургия дает Тремерам ужасающие возможности. Но более страшно то, что Тауматургия тесно связана с контролем и использованием крови. Это непохоже ни на что, распространенное среди Кин-дзин. И в некоторых случаях, это похоже на направление и использование Ци. Может быть, Тремеры могут обрести гармоничный способ сбалансировать свое Ци и мирно сосуществовать с Мирами Духов и Гуй-дзин? Или они демоны среди Кин-дзин, чьи Адом дарованные силы пародируют использование Ци Катаянами? Учитывая то, что Тремеры даже среди Кин-дзин считаются вероломными, Катаяны склонны подозревать последнее. И боятся, что Тремеры смогут овладеть

большей властью над Ци, чем дети Йоми.

В данный момент, Гуй-дзин просто наблюдают за Колдунами, ожидая знамения от Небес или Ада. Если Шестая Эпоха наступит слишком рано, обеим сторонам придется сделать сложный выбор. И Гуй-дзин могут встретить врага, что знаком с ними и защищен от их способностей.

Северная Америка

Северная Америка привлекает Катаян больше, чем что либо другое вне Срединного Царства. Практически прозрачные границы между странами делает иммиграцию весьма простой. Несобранность анархов и Шабаша дает Гуй-дзин возможность быстрого обретения плацдарма в вампирской игре за власть. Разнообразие культур дает множество возможностей для контроля или низвержения. Целые районы городов отданы азиатской архитектуре, обитателям и традициям, поэтому проникновение не встречает больших проблем. Богатства, современная культура и слабые Каиниты – все это делает Северную Америку невероятно привлекательной для странствующих Детей Заката.

Вторгнувшись на Западное Побережье и заглянув ненадолго на Атлантику, Гуй-дзин получили возможность действовать по всей Северной Америке. Она подходит для захвата как ничто другое. Мандарины и Предки Азии засылают молодые и многообещающие семьи проникнуть туда и создать убежища для других, следующих за ними, Гуй-дзин. Мало-помалу разрушая мощь Каинитов, Катаяны ищут способ раз и навсегда избавиться от малосильных и слабокровных внуков Каина, а потом захватить роскошные города Западного Рая. Забудь про поиск приключений или охоту на Кин-дзин. Здесь у тебя могут быть земли, как у любого Предка Срединного Царства. Да еще и свободные от заплесневелых традиций или Кин-дзин. Деньги, статус, влияние и стада ждут тебя.

Рыхлые Свободные Штаты Анархов – плацдарм вторжения Гуй-дзин в США. Без хоть как-то организованного сопротивления или могучих старейшин, у Каинитов Калифорнии нет никакой возможности защититься от Гуй-дзин. Даже спешно сформированных групп Камарильи Западного Побережья – из камарильского Сан-Диего и кочующих банд Калифорнии и Орегона – недостаточно, чтобы остановить Гуй-дзин, которые остаются темными лошадками. Отягощенная потерями в боях с Шабашем на Восточном Побережье,

Камарилья подмоги не высылает. Занятый пожинанием плодов от побед, Шабаш не стремится воевать с Катаянами. По щелям рушащихся колоссов, по разваливающемуся замку анархов, Катаяны тихо проникают и укрепляются в Свободных Штатах.

Другие города Северной Америки, отдаленные от Свободных Штатов Анархов, не так безопасны для Катаян. Как правило, в городах с серьезными, сильными Каинитами, живут или видели одного или двух странствующих Гуй-дзин. Естественно, они держатся тише воды ниже травы. Их прибытие отмечается лишь неясными слухами, кочующими среди Каинитов. В городах центра США Гуй-дзин используют постоянную вражду между сектами Каинитов, направляя их удары. Города Камарильи могут быть захвачены хорошо проинформированным Шабашем. А наводка Камарильи на убежище Шабаша может спровоцировать резню на соседних землях. Анархи остаются неорганизованной толпой, презираемой обоими сторонами. Начать войну между Детьми Каина проще простого. И это только подтверждает то, что они - варвары. Если Гуй-дзин облюбовал себе местечко, он устраивает там стычки. В конце концов, никто не заметит одинокого Катаяна, когда Меч Каина обрушивается на Камарилью. В пустынях и фермерских землях, вдали от важных городов, но и не совсем в глуши, Гуй-дзин тоже может найти убежища, скрывающие от обнаружения.

Возможно наиболее удобной и удачной тактикой в завоевании Северной Америки является низвержение Алых Ширм. Рассчитывая на искусность их Маскарада, Каиниты США плетут сложную паутину контроля над смертными, чтобы вести свои дела. Покажи смертным истинную природу их хозяина, и наблюдай, как исчезают связи и влияние, сменяясь негодованием, ненавистью и страхом. Эта тактика сработала уже в нескольких городах Западного Побережья. Не один Каинит обнаруживал, что после выявления его чудовищной природы прежде верные связи исчезли. Ну а поскольку подчиненные Каинитов зачастую грубы и бесполезны для Катаян, не будет ничего плохого в том, что их в процессе перебьют. Орудие используется, Кин-дзин погибает, а удобное местечко ждет Катаяна.

Западный Рай

Поскольку смертные Запада остаются неосведомленными о правящих связях Изменчивого Мира, они являются гораздо более гибкими и занимательными игрушками и слугами, чем суеверные жители Срединного Царства. В создание стада и построение Двора из последователей добавляется вносит свою пикантность и иностранная культура. Гуй-дзин должен быть осмотрителен в организации своей безопасности, но эта осмотрительность приносит неплохие плоды.

Естественно, Силы ощутимо помогают в построении контроля. В частности, Силы Души помогают почувствовать намерения людей и использовать их для построения влияния. Несколько хорошо выбранных

смертных посредников и пешек могут протянуть настоящую паутину влияния в какой-либо сфере бизнеса. Хитрый Гуй-дзин не будет навязывать свою волю сразу всем своим смертным слугам. Он возьмет под контроль лишь занимающих ключевые позиции – остальные сами пойдут за ними.

Единственной возможностью выживания для молодых Гуй-дзин, особенно без использования могучих Сил, становится большая семья. У многих семей смертных в Азии есть хоть и дальние, но все же родичи на Западе. Выдавая себя за родственника – возможно, даже по-настоящему – Гуй-дзин получает убежище и, возможно, некоторое влияние. В конце концов, эти у этих семей есть работа, позиции в местных общинах и связи, которые можно использовать. Гуй-дзин без связей может просто подделать внешность или управлять податливыми умами, чтобы получить место в семье смертных.

Многие Западные города Мира Тьмы заселены по общинному принципу. И это тоже предоставляет Гуй-дзин некоторую маскировку. Поскольку во многих этих городах есть плотно заселенные азиатские общины, Гуй-дзин надо лишь поселиться там, чтобы не привлекать внимания. В городах с большой общиной Гуй-дзин, вроде Сан-Франциско, власть имущие Каиниты предпочитают оставлять Чайнатауны в покое. Традиционалистические эмигранты первого поколения приносят в такие места многие старые обычаи и традиции своей Родины. Поэтому, они вряд ли признают наличие там Гуй-дзин, а будут поддерживать особый азиатский аналог Маскарада. И Гуй-дзин понадобится лишь время, чтобы привыкнуть к азиатским частям города, магазинчики и улицы которых являются для чужаков настоящим лабиринтом. А знание местных обычаев и языка помогают получению помощи от местных, если неожиданно нагрянут гвейлоу.

А уж самые неприкаянные Гуй-дзин вполне могут слиться с местным смертным населением сами. Ночная работа на фабрике – неплохой выбор как для Катаяна, так и для Каинита. У них появляются постоянный доход, коллеги по фабрике и связи в той индустрии. Большинство Кин-дзин считают такую работу ниже своего достоинства, а потому и небрежно наблюдают за такими местами. И это тоже обеспечивает Гуй-дзин маскировкой. С правильным применением сверхъестественных возможностей, красноречия, безжалостности и настойчивости, у Гуй-дзин есть множество возможностей быстрого взлета. И в конце концов, местные Каиниты с удивлением обнаруживают, что владелец большинства местных фабрик и заводов – могущественный враг.

Канбуцзянь (Kanbujian) – Не видящие

Они – удивленные и паникующие Гуй-дзин, не знающие себя. В некоторых случаях им удавалось подчинить своего Демона и разобраться, чем стали. Но в большинстве случаев они оставались безумными монстрами, пока их не убивали другие Шэнь. У этих несчастных тела и души принадлежат Срединному Царству, о рождены они были вне ее границ – эти Гуй-дзин восстали в Чайнатаунах, Малых Индиях и других азиатских анклавах по всему миру.

Душу, что обрела Второе Дыхание вне Срединного Царства, ждет тяжелая не-жизнь. Без помощи Дворов и других Гуй-дзин у этих Катаян мало – если вообще есть – шансов укротить своего Демона и встать на путь Дхармы. Эти Канбуцзянь – «не видящие», поскольку не способны увидеть путь Дхармы – в обществе Гуй-дзин или осмеиваются или жалеются.

Как и другие Гуй-дзин, Канбуцзянь восстают под воздействием Демона. Как только жажда крови утихает, он может оказаться способным сбросить оковы П`о. Испуганные своим состоянием, многие немедленно прекращают свое существование в Душе Ветра. Однако некоторые могут и познать себя.

Персонаж Канбуцзянь

Притягательность Канбуцзянь понятна – Катаян случайно восстал на Западе, свободный от традиций и обычаев Срединного Царства и способный спокойно общаться с Кин-дзин. Тут же появляются и множество возможных сюжетов – поиск учителя, объединение с Кин-дзин против оккупантов - Катаян, приспособление к новому состоянию.

Однако играть Канбуцзянь не так уж и хорошо. Во-первых, без обучения у Канбуцзянь нет Дхармы и шансов на просветление. А единственная возможность сохранить свою душу – цепляться за последние обрывки человечности. Канбуцзянь начинает с Человечностью 1 вместо Дхармы. Во-вторых, Канбуцзянь не может освоить какие-либо сложные Силы, включая Фэн-Шуй, Цу Вэй, Инь и Ян Праны, Ци`ю Ма или Ткачество. В конце концов, Каньбуцзянь не имеет никакого положения в обществе Гуй-дзин и никаких знаний об его устройстве, а потому любым другим Катаяном считается неличностью. Из-за этого Канбуцзянь не может иметь Дополнения Ментор. Он должен сам познавать уроки избегания солнечного света, управления Ци и использования зрений Ци.

Канбуцзянь – это Социальный Недостаток Катаян на 4 очка. Это значит следование указанным выше ограничениям, пока не будет найден подходящий Ментор. Ментор должен познакомить Канбуцзянь с обществом Гуй-дзин и наставить его на путь своей Дхармы. Этого более, чем достаточно для начала полноценной хроники, поскольку Катаян обычно проводит несколько лет в поисках просветления.

Канбуцзянь, проживший несколько недель, обычно разбирается в своем состоянии, хотя и с множеством недочетов и ошибок. Они инстинктивно обретают некоторые Силы, обычно – Силы Демона. То, что требует тренировок - Цу Вэй, Праны, Фэн-Шуй – нельзя развить таким образом. Вместо этого развиваются вторичные навыки, связанные с выживанием, охотой, маскировкой и обманом.

Рано или поздно, Канбуцзянь, пытающийся разобраться в своем состоянии, натыкается на других Гуй-дзин. Поскольку Канбуцзянь недостаточно образован, в ситуациях, выходящих за пределы его понимания, он может быть сбит с толку. Однако большинству Гуй-дзин известно о возможности существования Канбуцзянь, и по обнаружению быстро отправляют их к ближайшему Двору для обучения. Каждой семье, странствующей по США наказывается искать Канбуцзянь и привозить их в Срединное Царство для обучения.

‹ Глава 5. Дыхание Богов вверх Приложение. Правила Живых Мертвецов ›

Все оттенки Тьмы

Приложение. Правила Живых Мертвецов

Вращение Колеса несет перемены, что проносятся по Срединному Царству, принося новые возможности существования. Даже бессмертные Гуй-дзин не могут их избежать. Постоянное перемещение Инь и Ян заставляет их приспосабливаться к миру, идущему к Шестой Эпохе. Никто не знает, что произойдет – но все готовятся.

С приближением Шестой Эпохи Гуй-дзин встречают все больше проблем. И Мастера и игроки должны сильно постараться. И конечно, вечно меняющийся Мир Тьмы требует некоторых уточнений.

Объединение правил **Kindred of the East** с **Vampire: The Masquerade Revised Edition** дополняет и уточняет многие особенности вампирского существования. Применение сразу всех этих правил может быть еще той задачей. И это приложение дает ряд уточнений и изменений, с которыми встретится Мастер.

Пересмотренные Способности

Как и в пересмотренном издании Вампиров, некоторые Способности были изменены или перемещены. Гуй-дзин иногда используют эти измененные или новые Способности в Силах, каких-либо действиях и тому подобном. Эти измененные Способности должны считаться Вторичными.

Здоровье, Повреждения и Смерть

Гуй-дзин – ожившие трупы. И в бою получают те же преимущества, что и Кин-дзин. Те удары, что покалечат или убьют смертно Голодные Духи практически не замечают. Гуй-дзин поглощают повреждения как и другие вампиры. Урон от дробящих повреждений – пинков, ударов дубинками или падений с небольшой высоты – при поглощении снижается вдвое. Летальный урон поглощается как обычно. Защититься от непоглощаемых повреждений можно или при помощи брони или используя Силы. Обычно - Сила Демона Железная Гора. Для Инь-

ориентированных Гуй-дзин огнестрельные ранения считаются дробящими. Для Ян-ориентированных они остаются летальными.

Окончательную Смерть Гуй-дзин обретают в тех же случаях, что и Каиниты – при получении чрезмерного непоглощаемого урона или же при нехватке Ци.

Защита от воздействия на разум

От контроля разума защищены все Гуй-дзин. В этом им помогают две их души. Так, при защите от прямого воздействия на разум, Гуй-дзин делает бросок П`о, как указано на странице 91 **Kindred of the East**. Это применяется даже против Доминирования, хотя от Присутствия и других Дисциплин, управляющих эмоциями, так защититься нельзя. Защита разума при помощи П`о рефлекторно, но Силу Воли использовать нельзя, если Гуй-дзин не знает о попытке воздействия.

Боевые Искусства

Навык Боевые Искусства (смотри страницу 83 **Kindred of the East**) может быть неудобным из-за своей сложности. Вместо траты на него большего количества очков опыта, Мастер может использовать альтернативные правила, приведенные здесь.

Когда Боевые Искусства используются как обычный Навык, то игрок получает только один специальный прием. Дополнительные спецприемы (**Kindred of the East** , страницы 140-142) требуют определенного мастерства – персонаж получает второй спецприем только при четырех очках в этом Навыке, и один за каждую точку сверх того.

Боевые Искусства нельзя использовать в состоянии Безумия, Души Огня или Волн. Тогда можно рассчитывать только на Талант Драка.

Игроки, желающие определенности, могут использовать этот Навык для представления определенного боевого стиля. Список «жестких» и «мягких» стилей, указанный в **Kindred of the East** , делит их на агрессивные, ударные, и защитные, блокирующие. У определенных стилей могут быть приемы, неизвестные в других стилях, но и требующие изучения у определенного мастера. Также, некоторые традиционалистические Гуй-дзин могут использовать боевые стили своих родных мест, как национальное наследие. Самым опасным бойцом является тот, кто использует сразу несколько стилей. Мастер может позволить игроку изучать и использовать приемы других стилей, пока они соответствуют боевому типу персонажа – жесткому или мягкому.

В Срединном Царстве существует сотни школ и стилей боевых искусств. Приведенный ниже список – не более, чем обзор, который описывает разные Искусства и сводит в один боевой стиль похожие. Мастера и игроки могут использовать свои познания и изучать

специфические боевые стили по своим правилам.

Стиль	Типичные приемы стиля	
Айкидо (Япония)	Мягкий	Контрбросок, Отражающий Блок, Нажим на Суставы, Продолжение Движения, Разоружение.
Цзинь На (Китай)	Мягкий	Отражающий Блок, Нажим на Суставы, Удар Богомола, Контрудар, Разоружение.
Син-И Цюань (Китай)	Жесткий	Пережимание Сосудов, Ломающий Блок, Удар Локтем, Смертельные Удары.
Дзюдо (Япония)	Мягкий	Удушающий Захват, Контрбросок, Нажим на Суставы, Удар Богомола, Разоружение.
Каратэ (Япония)	Жесткий	Разбивающий Удар, Ломающий Блок, Удар Локтем, Смертельные Удары, Удар Ногой с Разворота.
Па Куа (Китай)	Мягкий	Контрбросок, Нажим на Суставы, Удар Богомола, Контрудар, Разоружение.
Пенсак Силат (Малайзия)	Жесткий	Пережимание Сосудов, Ломающий Блок, Удар Локтем, Бой Лежа, Смертельные Удары.
Сават (Франция)	Жесткий	Взмах Хвоста Дракона, Удар Локтем, Удар в Прыжке, Смертельные Удары, Удар Ногой с Разворота
Шаолиньское Кун-фу (Китай)	Мягкий	Акробатический Уворот, Контрбросок, Отражающий Блок, Нажим на Суставы, Разоружение.
Таэквондо (Корея)	Жесткий	Разбивающий Удар, Взмах Хвоста Дракона, Удар в Прыжке, Смертельные Удары, Удар Ногой с Разворота
Тайцзичуань (Китай)	Мягкий	Контрбросок, Отражающий Блок, Удар Богомола, Толчок, Разоружение.
Коготь Тигра (Китай)	Жесткий	Разбивающий Удар, Ломающий Блок, Рвущий Удар, Смертельные Удары, Удар Ногой с Разворота
Крыло Аиста (Китай)	Мягкий	Акробатический Уворот, Контрбросок, Отражающий Блок, Удар Богомола, Продолжение Движения

Дополнительные приемы жестких стилей

Разбивающий удар: Кулаки и стопы от жестоких тренировок, от многочисленных ударов по горячему песку и воде, с сконцентрированным в них Ци становятся очень твердыми. Могучие

удары опытных мастеров боевых искусств могут крушить дерево, кирпичи и кости.

На нанесение разбивающего удара требуется полный ход, во время которого мастер концентрируется, прицеливается и фокусирует Ци. Удар, при попадании, наносит одну дополнительную единицу повреждений за каждые два успеха, полученные в броске атаки. (если игрок в броске получает два успеха, то на повреждения он будет кидать Сила +2, а не Сила +1). Бросок требуется делать даже при ударе по неодушевленным предметам, просто чтобы определить количество дополнительных успехов. Удар все же остается дробящим, если мастер не знает Смертельных Ударов (смотри ниже). Однако, в зависимости от силы удара, мастер испытывает дробящие повреждения, равные половине урона врага (до броска на поглощение, с округлением в меньшую сторону). Так, если мастер наносит врагу пять единиц урона, то он сам получает две единицы дробящих повреждений. Этот урон может быть поглощен обычным способом обоими сторонами и снижен вдвое, если нападающий – Гуй-дзин.

Бой Лежа: Мастера экзотических стилей, вроде Пенсак Силат, могут отлично драться на любом типе почвы и в любых условиях. Опытный мастер может отлично драться лежа, а не лупить бесцельно.

Этот навык дает возможность мастеру боевых искусств нападать и обороняться лежа или присев, не испытывая при этом никаких затруднений. Конечно, персонаж должен иметь возможность достать до цели.

Удар в Прыжке: Подпрыгнув вверх, возможно с диким криков или разбежавшись, мастер обрушивает на врага сокрушающий удар. Такие пинки могут легко разбивать черепа, дробить ребра и отбивать внутренности, пронося мастера через комнату.

Удар в Прыжке причиняет дробящий пинковый урон +2. Однако и сложность на блокирование, уклонение или контрудар снижается на 2.

Смертельные Удары: Знание анатомии и аккуратный расчет силы позволяет опытному мастеру боевых искусств наносить противникам тяжелейшие ранения, может быть, даже убивать их с одного удара.

Смертельные Удары причиняют летальные повреждения. Никакого особого броска не требуется – игрок может решить просто нанести противнику летальные повреждения вместо дробящих. Смертельные Удары могут быть неэффективны в бою с противниками-нелюдями, если Мастер так захочет. В самом деле, где уязвимые точки у бакемоно?

Рвущий Удар: Обычно используется в стилях Тигрового Когтя или Орлиного Когтя. По противнику наносят удар кистью руки, пальцы которой изогнуты как когти. Мастер боевых искусств может бить всей

ладонью или даже рвать плоть врага.

Рвущий Удар наносит обычные повреждения. Но он, если проведен успешно, весьма болезненен. Жертва от боли теряет один дайс от всех бросков в этот и последующий ход. По решению Мастера, особенно сильный Рвущий Удар – нанесший пять единиц урона – может лишить противника уха, глаза или содрать полосками кожу.

Дополнительные приемы мягких стилей

Акробатический Уворот: Прыжки, уклонения и сальто помогают ловкому мастеру боевых искусств избежать множества ударов. Обратные сальто и изящные прыжки – визитная карточка таких мастеров, искусно избегающих атак множества оппонентов.

Прыжками, кувырками, уклонениями и вращениями ловкий мастер боевых искусств может избежать множества ударов за один раз. Мастер использует бросок Ловкость+Уворот, как и при обычном уклонении, однако может уклониться от стольких атак (рукопашных или атак оружием ближнего боя), сколько пунктов у него в навыке Акробатика, сохраняя при этом полный запас кубиков для уворота от каждой атаки[1].

Исполнение акробатического Уворота требует полного хода — мастер не может ни разделять своё действие, ни использовать акробатический уворот в один ход с применением Чёрного Ветра или Стремительности.

Удушающий Захват: Правильно исполненным захватом мастер может пережать кровеносные сосуды, диафрагму, легкие или просто нажать на особые точки. В любом случае, результат един – жертва теряет сознание.

Для удушающего захвата жертву надо удачно схватить – мастер должен быть способен врага удержать. Затем делается бросок Восприятие + Боевые Искусства (сложность 7). Это продолженный бросок, каждый успех наносит единицу непоглощаемых дробящих повреждений. Пока мастер удерживает врага, он может продолжать сдавливание, вырубая и, впоследствии, убивая его.

Как обычно, когда жертва получает уровень повреждений «Обездвижен», она теряет сознание.

Удушающий захват можно использовать против Гуй-дзин, препятствуя течению Ци нажатием на определенные точки. Но, как обычно, вампир получает только половину дробящего урона. И потому, чтобы лишить врага сознания таким приемом потребуется много времени. На Каинитов этот захват не действует.

Толчок: Тренировки в Тайцзичуань включают «Толчки» - игру, в которой практикующие, приняв особые стойки, пытаются лишить друг

друга равновесия. Они учатся пониманию особенностей тела, предвидеть движения и менять баланс легким нажатием.

Когда мастера, знающего Толчок, атакуют, он может защищаться при помощи этого приема. Игрок делает обычный бросок на блокирование, но со сложностью 7. При удачном броске мастер Тайцзичуань делает небольшой шаг в сторону и слегка толкает противника локтем. Тот падает. При этом ему наносятся дробящие повреждения, равные его или ее Силе. Автоматические успехи Силы, полученные от Черного Ветра или Могущества, не засчитываются.

Контрудар: Парируя, толкая и нанося встречные удары, мастер быстро атакует сквозь защиту противника.

Используя Контрудар, мастер должен или разделить свой бросок или предпринять два действия за один ход. Первым действием блокируется атака противника – если не бросок провален, то Контрудар провести невозможно. Но если атака заблокирована, то мастер немедленно наносит контрудар. Его нельзя заблокировать и от него нельзя увернуться.

Продолжение Движения: Используя импульс движения сразу нескольких бьющих или хватающих противников, мастер может заставить их всех разлететься. Этот защитный прием использует массу и инерцию каждого атакующего против других, тем самым способствуя отбрасыванию атакующих от защищающегося мастера.

Продолжение Движения используется как реакция – чтобы его применить, мастера должны ударить или попытаться схватить. В сущности, этот бросок позволяет мастеру раскидать несколько оппонентов без пенальти за несколько действий в один ход. Сначала враг должен напасть, но расчет повреждений откладывается, пока провидится Продолжение Движения. Мастер боевых искусств делает один бросок с обычной сложностью. Если нападающих несколько, то каждый из них увеличивает сложность на 1. Если сложность превышает 10, то она 10 и остается. Но каждая единица сложности сверх 10 отнимает успехи от броска защищающегося. Затем количество успехов защищающегося сравнивается с количеством успехов атакующих. Если у атакующих успехов больше, то их нападение проходит успешно. Если успехов больше у защищающегося, то враги раскидываются. При ничьей атака не проходит, но враг и не отбрасывается.

Например, пять глупых Кин-дзин нападают на Хидео. Он объявляет о намерении совершить Продолжение Движения и ждет нападения. Он делает бросок со сложностью 6 (мягкий стиль) + 4 (первые четыре Каинита) и теряет один успех (последний Каинит). Хидео получает четыре успеха. Один убирается из-за пятого нападающего. Таким образом, остается три успеха. Любой нападающий с двумя успехами отбрасывается. С тремя – удар не получается. А с четырьмя – попадает

по Хидео.

Для большего количества информации о различных способах и методах боя смотри книгу **World of Darkness – Combat**

Рефлексивные Действия

Некоторые способности Гуй-дзин проявляются как рефлекс, подобно некоторым возможностям Каинитов. Они используются автоматическими, не требуя броска. В их число входит:

- Защита от воздействия на разум с помощью П ` о.
- Трата Ци для усиления Физических Атрибутов (при наличии соответствующего Синтая).
- Лечение при помощи Ци
- Поглощение повреждений.

Кровь и Дьяблери

Если не брать во внимание техники некоторых Сил Души, у Гуй-дзин нет аналогов Дьяблери. Поглощение Ци или крови другого вампира не поможет им получить еще и душу – настолько тонкая материя забирается только с помощью таинственных сил Сил. В свою очередь, Кин-дзин не может диаболировать Гуй-дзин – этот процесс действует на Катаяна не более, чем на смертного.

Если по какой-то причине Катаян выпьет крови каинита, то он получит Ци – каждая единица Крови равна единице Ци, как правило Инь. Каинит тоже может пить кровь из Гуй-дзин, но ее количество ограничено Ци – каждая выпитая единица Крови равняется единице Ци. Но когда Ци заканчивается, оставшаяся кровь становится смолистым, черным, бесполезным гноем.

Изучение Сил

Поскольку у Гуй-дзин нет «кланов» и, соответственно, «клановых способностей», они должны рассчитывать на учительство и тренироваться в развитии своих способностей. Этот процесс долог и тяжел даже для самого талантливого Катаяна.

Чтобы изучить Силу, Гуй-дзин нужен ментор – тот, кто преподаст основы. Иногда ментор может заставить Гуй-дзин хорошо развить некоторые «обычные» познания, вроде Навыков Ритуалов, Оккультизма или Медитации, перед дальнейшим развитием Силы. Для молодых

Бегающих Обезьян на изучение новой Силы могут уходить недели и месяцы. А для стариков, уже знакомых с ними, на развитие новых возможностей могут уходить годы.

Развитие уже имеющихся Сил – вопрос усердия и тренировок. Хоть молодые Гуй-дзин иногда развиваются быстро, все уровни Сил, кроме наиболее основных, развиваются только путем сосредоточенной тренировки. Чтобы получить технику выше второго или третьего уровня, персонаж должен усердно работать, развивая использование Ци и возможности души. Техники, ритуальные по сути своей, – Инь и Ян Прана, Фэн-Шуй, Цу Вэй, высокоуровневые Силы Синтай – также требуют от Гуй-дзин или обучения у мастеров или изучения мистических книг Катаян, чтобы узнать новые обряды или позы.

Естественно, это может оказаться неплохим подспорьем сюжету. Мастер не должен отказываться посылать молодых Гуй-дзин в паломничества для развития их способностей.

Измененные эффекты Сил

Расчет инициативы в **Vampire: The Masquerade Revised Edition** отличается от системы, принятой во Втором Издании и в основной книге **Kindred of the East** Так, вместо использования броска Сообразительности и Бдительности, инициатива теперь выводится из суммы Сообразительности и Ловкости. Это изменяет эффект техники Ян Праны Источник Движения. Теперь, вместо добавления трех дайсов к броску инициативы, каждая единица Ян Ци увеличивает значение инициативы на 3.

Могущество Нефрита

Могущество приходит из разных источников. Среди них – возможность познать своего врага. Шэнь Азии изучают множество разных способов использования Ци. Наиболее эффективные включают в себя нефрит. Но это не значит, что они знают все. Шэнь от природы очень скрытны, а прошлое много раз указывало им на ошибочность излишне явного проявления себя. Шэнь все еще рассчитывают на обрывки истины вместо знаний старейшин. Может быть, некоторое не может быть понято.

Нефрит занимает особое место в Срединном Царстве. Нефрит – «Материал Души». Он может защитить душу от разных неблагоприятных факторов, и считается, что приносит удачу. Также нефрит хранит жизнь, продлевает жизнь и очищает дух мужчины. Цвет и качество нефрита определяет то, как Шэнь могут его использовать – для защиты или для создания оружия против врагов. Ниже приведен список типов нефрита и то, как Шэнь могут его использовать.

Синий или Зеленый Нефрит

Связан с (Синим) Драконом и элементом Дерево. Он также ассоциируется с ветром, Юпитером, весной, печенью и желчным пузырем. Зеленый или Синий нефрит олицетворяет Небеса и к Восток.

Система: Синий нефрит используется для защиты. И сделанные из него защитные амулеты могут многих мелких демонов. Хозяин должен потратить единицу Инь Ци, чтобы защитить вход в дом с помощью Синего или Зеленого нефрита. Любые Шэнь, пытающиеся проникнуть на защищаемую территорию изгоняются. Но при трате временной Силы Воли они могут и пройти. Установивший защиту всегда оповещается о попытках проникновения демонов. Синий или Зеленый Истинный Нефрит значительно лучше воздействует на Гуй-дзин, чем на других демонов. Они не получают никакого урона при пересечении линии защиты, но чувствуют сильную боль и могут потерять сознание, если провалят бросок Силы Воли (сложность 8).

Желтый или Серый Нефрит

Олицетворяющие Землю и наиболее сбалансированные из всех видов нефрита, Желтый и Серый являются «заменителями», если так можно сказать. Эти виды нефрита способны повторять возможности других видов Истинного Нефрита.

Серый и Желтый нефрит – самый распространенный инструмент для Шэнь. Желтый может использоваться для атаки, при трате Инь Ци, и для защиты от зла, при трате Ян Ци.

Система: Желтый и Серый нефрит используется только одним образом. Нефрит любого цвета способен ранить Шэнь в рукопашной при трате Инь Ци. Нападающий делает бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех наносит один уровень летального урона. Для защиты тратится Ян Ци. Бросок и сложность те же. Каждый успех снимает один уровень магических повреждений – от Сил, когтей Шэнь и тому подобного – от одной атаки. Желтый и Серый нефрит особенно опасен для Сянь. Когда он используется как оружие против них, подменыши получают непоглощаемые повреждения.

Белый Нефрит

Связан с (Белым) Тигром и осенью, ветром, элементом Металл, легкими и тонким кишечником. Он чрезвычайно хорошо защищает, и, возможно, является наиболее могущественным видом нефрита. При проведении соответствующего ритуала один маленький кусочек Белого нефрита способен оградить от Шэнь целую комнату.

Система: Для создания защиты тратится единица Ян Ци и делается бросок Силы Воли (сложность 7). Ни одно сверхъестественное существо не может попасть в защищенную местность не потратив столько временной Силы воли, сколько было набрано в броске успехов. Ходячим Мертвецам, как и другим духам, попытавшимся прорваться в

защищенное место силой, наносятся повреждения – как правило, единица летального урона за каждый ход, проведенный в защищенной зоне.

Черный Нефрит

Связан с (Черной) Черепахой и зимой, холодом, водой, Меркурием, почками и мочевым пузырем. Он является отличным оружием против Шэнь. Однако для боя ему надо придать форму оружия. Кинжалы, мечи, дубинки и даже наконечники стрел, сделанные из Черного нефрита и заряженные Инь Ци наносят Шэнь непоглощаемые повреждения.

Система: Для пробуждения Черного нефрита тратится единица Инь Ци. Будучи пробужденным, этот камень в течение одной ночи наносит Шэнь непоглощаемые повреждения в бою. Пробужденное оружие может быть передано другому бойцу. Оборотни особенно уязвимы перед Черным нефритом. Помимо нанесения им непоглощаемых повреждений, это оружие с каждым ударом отнимает у оборотней единицу Гносиса.

Красный Нефрит

Связан с (Красной) Птицей и элементом Огонь, Солнцем, Марсом, сердцем и толстой кишкой. Этот вид нефрита особенно ценится Шэнь – будучи напитан единицей Инь Ци и Ян Ци, он приносит удачу.

Система: Для напитывания Красного нефрита персонаж тратит единицу Инь Ци и единицу Ян Ци. Один раз за сессию носитель напитанного нефрита может перебросить неудачный бросок атаки или защиты. Однажды заряженный, Красный нефрит остается «пробужденным» бесконечно. Хотя, по желанию Мастера, чтобы нефрит снова начал приносить удачу может потребоваться снова потратить Ци. Также, всякий кто носит Красный нефрит защищен от магов. Каждый кусочек этого камня дает носителю единицу защиты от магии. Однако Красный нефрит защищает от магических атак, направленных конкретно на носителя. Но не от магии, бьющей по местности, в которой обладатель этого нефрита находится. Умные маги знают об этом и применяют заклинания так, чтобы ранения объектам их нападения наносились случайно.

Нефрит И Ин

Наилучший и очень редкий вид нефрита, дарующий вечную жизнь.

Если Шэнь повезет найти этот почти сказочный вид нефрита, и он потратит две единицы Инь Ци и две единицы Ян Ци, чтобы привязать этот камень к себе, то полезный эффект будет невероятен. Нефрит И Ин способен впитывать свободное Ци мира и может время от времени восполнять личные запасы Ци своего хозяина. Это особенно полезно в бою, когда тратятся значительные объемы Ци.

Система: Игрок тратит две единицы Инь Ци, две единицы Ян Ци и делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 8). Каждый успех позволяет нефриту впитать единицу Ци, чтобы персонаж мог использовать ее позже. Нефрит И Ин всегда впитывает сначала единицу Ян Ци, а потом Инь Ци. Этот цикл будет повторяться, пока камень не заполнится до конца. Процесс медленен, и после каждого использования Шэнь должен ждать неделю, пока нефрит не наполнится вновь. Если забрать Ци до того, то способность впитывать свободное Ци пропадет. Прямого эффекта на Шэнь нефрит И Ин не оказывает. Заметьте, что его способности к впитыванию Ци отличаются от таких же способностей других видов нефрита. Большинство их способны содержать в себе или только Ян Ци или только Инь Ци, но не оба вида Ци одновременно.

Вопросы пересечения серий игр

Пересечение игр серии **Kindred of the East** с другими сериями дает множество возможностей для создания интересного сюжета. В конце концов даже магам из Братства Акаши мало что известно о Гуй-дзин. Введение в игру оборотня, призрака или феи может сильно изменить ее динамику. В игре о загадочном Востоке его необычные жители лишь усиливают аромат необычности и скрытой опасности.

Однако и не стоит слишком увлекаться. Запомните, что хроника Вампиров Востока ориентированна на поиск просветления и искупления. И внесение излишне большого количества новых и необычных элементов способно обесценить эти темы. Попробуйте, вместо этого, использовать пересечение игр для большего проявления моральных дилемм Гуй-дзин, и указания на их откровенную нечеловечность и чудовищность, несмотря на все попытки достижения Голконды.

Вампиры – Маскарад

Как указано в главе Гвейлоу, Гуй-дзин и Кин-дзин плохо сходятся друг с другом. Заносчивые Каиниты считают Гуй-дзин заблудшими, меньшими собратьями. А Катаяны смотрят на бездумных и непросветленных Детей Каина свысока, с ужасом осознавая возможные угрозы, несомые Патриархами и Старцами Каинитов. Там, где они встречаются – начинается кровавый бой.

Следует рассмотреть сравнение возможностей этих двух группировок при объединении игр о Западных вампирах с **Kindred of the East** Описания возможных сюжетов приведены в главе 6, но игромеханика этих серий может сильно различаться.

- В подчиняющих Силах и Дисциплинах сравнивается эффективность контроля. Так, если противопоставить Анимализму, Доминированию и Внушительности (Presence) Синтай Зверя, Взращивание и Обязательство, то побеждает персонаж с большим значением Дисциплины или Силы. Если значения равны, то делается соответствующий бросок. Игрок с большим количеством успехов побеждает, но для определения эффекта из его успехов вычитаются успехи противника.
- Хоть Помешательство и воздействует на разум, оно провоцирует нестабильность сознания. Поэтому при помощи П`о от него защититься нельзя – Демон только приветствует безумие. Но другие техники психической защиты (Интернализация и тому подобное) от Помешательства защищают.
- На душу Гуй-дзин, отделенную от тела, можно воздействовать Некромантией. Так, павший в бою Гуй-дзин может обнаружить себя в плену. Но поскольку душа у них двойная, некромант может обнаружить, что получил только или П`о или Хунь, а не обе части сразу.
- Обостренные Чувства Гуй-дзин можно использовать для нахождения Затемненных каинитов. Гуй-дзин должен активировать обостренные чувства (смотри страницы 90-91 **Kindred of the East**). Затем он получает способность видеть сквозь любой уровень Затенения, в зависимости от Дхармического уровня Катаяна – просветление позволяет ему видеть сквозь иллюзии. Гуй-дзин с первым уровнем Дхармы может увидеть Каинита лишь с первым уровнем Затемнения. Но Гуй-дзин с пятым уровнем Дхармы способен увидеть любого вампира, даже имеющего пятый уровень Затемнения. Заметьте, что это применяется против общего значения Затемнения. Если Каинит использует Незримое Присутствие (Затемнение 2), то он все равно будет невидим для Гуй-дзин с уровнем Дхармы 4, если значение его Затемнения – 5. Тот же принцип применяется и к Химерии.
- Ритуалы Тауматургии – Вдоль по Крови и Исследование Захваченного Витэ – могут указать на Гуй-дзин, но маг должен быть знаком с их кровью. Но уровень Дхармы они указать не могут. Но ритуалы, выявляющие узы крови, могут указать и на Родственную Связь.
- Дисциплина Изменчивость может навсегда деформировать Гуй-дзин. Но эти искажения можно убрать Синтаем Плоти. На демоническом облике, при использовании Синтая Демона, изменения не сохраняются – если демонический облик был однажды искажен Изменчивостью, то при следующем проявлении следов изменений не будет.

- Ритуал Шабаша Братание на Гуй-дзин не действует, также как и узы крови. И Гуй-дзин не может использовать прошедшего Братание, чтобы получить узы Винкулума самому. Также, Каинит не может быть частью семьи Гуй-дзин, если об этом вообще надо упоминать.
- Кровь Гуй-дзин не может создать Упырей (Ghouls)

Оборотни – Апокалипсис

Как правило, для оборотней Гуй-дзин – порождения Змея, и пахнут соответственно. Но Бьющиеся Драконы часто просто кипят энергией Вильда. А Блистательные Журавли излучают энергии Ткачихи. Но практически у всех Гуй-дзин, кроме очень просветленных, с уровнем Дхармы 7 и выше, слабый запах Змея присутствует. Естественно, своими действиями Гуй-дзин может его усилить – от Катаян – каннибалов будет иди просто дикая вонь Разрушителя.

Ярость и Гносис оборотней можно сравнить с энергиями Ян и Инь. Средний оборотень имеет, из-за своей связи с силами жизни, 25 единиц Ци. Атакой, отнимающей Ци, можно отнимать еще и Ярость с Гносисом. Оборотни просто неспособны управлять всем своим Ци, и его излишки могут быть поглощены обычным способом – питьем крови, вдыханием и так далее.

Оборотни Запада тянутся к Драконьим Гнездам, которые они называют каэрнами, и ненавидят вампиров. Они могут быть отличными, но опасными, противниками для семьи Катаян, поскольку они дики, безжалостны и, по меркам цивилизованного общества, весьма примитивны.

Для получения большей информации о Хаккен и других оборотнях Востока смотри **Hengeyokai - Shapeshifters of the East**.

Маги – Восхождение

Гуй-дзин мало что могут противопоставить Истинной Магии. Будучи вампирами, Гуй-дзин восприимчивы, в основном, к эффектам Жизни и Материи. Хотя изобретательные маги могут найти и другие возможности подгадить Голодным Духам.

Когда с Ци сравнивается Истинная Магия, то Ци проигрывает – украденные силы смертных не могут противостоять лежащей в основе Вселенной Истинной Магии. Но Катаян, способный успокаивать или искажать течение Ци, может в какой-то степени защититься от магии. Каждые два успеха, полученные при применении такой техники, считаются единицей защиты от магии, частично приглушая ее эффект.

Призраки – Забвение

Будучи разделенными душами в мертвых телах, Гуй-дзин имеют

много общего с миром призраков. Обладая возможностью заглядывать и входить в Потусторонний Мир, Гуй-дзин общаются с призраками чаще, чем с другими сверхъестественными существами.

Как и любая призрачное вещество, реликты и артефакты Потустороннего Мира не могут долго просуществовать в мире живых. Если Гуй-дзин вернется с таким предметом в реальный мир, то он быстро сгниет и превратиться в кусок аморфного студня.

П`о Гуй-дзин может быть легко поражено Арканоями призраков, которые нормально работают против Тени. Это Наказание, Искажение и прочее, что может подавить или разъярить П`о. Конечно, чтобы применить эти Арканои, призрак должен быть способен взаимодействовать с Катаяном, поэтому осторожный Гуй-дзин может избежать таких проблем.

Для получения большей информации о призраках Азии смотри **Dark Kingdom of Jade**

Подменыши – Грёза

Волшебный Народ имеет мало общего с Гуй-дзин. Они живут в фантазиях и стремятся избежать банальности устремлений нежити. Поэтому их пути пересекаются редко.

Но все же феи Востока могут использовать Искусства и тому подобное. Колдовство Вирда просто сокрушительны против ничего не подозревающего Гуй-дзин, ничего не знающего о Подменышах. В свою очередь, Гламур очень богат Ци – ее из феи можно получить не только поглощая уровни здоровья, но и Гламур, обеспечивая по две единицы Ци за ход. Естественно, Подменыши панически этого боятся и быстро удерут от Гуй-дзин, если они осведомлены об его голоде.

Для получения большей информации о феях Востока, называемых Сянь, смотри **Land of Eight Million Dreams**

[1] — Обычное уклонение (как и любой другой защитный маневр, см. стр. 209-210 "Вампиры: Маскарад — Основная книга правил" можно осуществить обычным действием(Ловкость+Уворот для уклонения), частью разделённого действия(те же Ловкость+Уворот, но со штрафом в некоторое количество кубиков в зависимости от разделения) или проведением только уклонений в течение всего хода(те же Ловкость +Уворот против каждой атаки в этом ходу, но при каждом последующем

увороте запас кубиков снижается на 1; когда при увороте от очередной атаки количество кубиков на уклонение достигает 0 - уклонение против этой, и всех последующих в этом ходу атак становится невозможным). [Наверх]

‹ Глава 6. Гвейлоу вверх Книга Дхармы: Костяные Цветы ›